ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

PC ИГРЫ

50
ФЕВРАЛЬ 2008

(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts
4607157100018 08002

50 номеров:
ПОЛТОРЫ ТЫСЯЧИ ДНЕЙ ВМЕСТЕ

2 ДВУСЛОЙНЫХ DVD

ИГРА МЕСЯЦА

Crysis

Итоги 2007
ЛУЧШИЕ ИГРЫ ПРОШЕДШЕГО ГОДА

ТЕМА НОМЕРА

TABULA RASA

ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ
ОТ СОЗДАТЕЛЯ ULTIMA ONLINE

НАКЛЕЙКИ
TABULA RASA
JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS

ПОСТЕРЫ
WARHAMMER ONLINE
KANE AND LYNCH: СМЕРТНИКИ

Акелла

ACTION

СМЕРТОНОСНЫЙ ACTION ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ
ПОПУЛЯРНОЙ СЕРИИ «PRINCE OF PERSIA»!

САМЫЙ ОЖИДАЕМЫЙ ПРОЕКТ
НАШЕГО ВРЕМЕНИ!

ASSASSIN'S
CREED™

UBISOFT

Революционная система управления персонажем.

Графика нового поколения, изобилующая мелкими деталями.

Взаимодействие с толпой и использование ее в своих целях.

Использование объектов игровой обстановки для выполнения заданий.

Завораживающая атмосфера средневекового Востока.

Невероятные акробатические трюки в исполнении главного героя.

Assassin's Creed ©2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Published and developed by Ubisoft Entertainment. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2007 by RAD Game Tools, Inc. © Copyright 1999-2007 Havoc.com Inc. (and its licensors). All rights reserved.

© 2007 ООО "Акелла"
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com; Игры с доставкой www.cdgames.ru;
Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, natally@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@mailbox.ru;
Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@saamet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com;
Екатеринбург, (343)287-34-42, akellaekb@ekb.ru.
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua.
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефакс (812) 252-49-65.

Союз · Полет Навигатора · М.Видео · Настроение!

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео", "АкеЗона" и "Настроение"

www.akella.com

Акелла

РЕКЛАМА

Организатор: ООО «Юнилевер СНГ». Акция проводится в период с 04 февраля по 31 марта 2008 г. Прием заявок на участие в Акции производится с 04 февраля по 10 марта 2008 г. Информацию об организаторе акции, правилах проведения акции, количестве призов, сроках, месте и порядке их получения узнайте на сайте:

www.axeeffect.ru

БЕСПЛАТНЫЙ ТЕЛЕФОН ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ В РОССИИ

8-800-200-3-999

Если у тебя возникают вопросы по подписке на любимый журнал, звони! Мы поможем тебе подписаться УДОБНО и ВЫГОДНО!!!

ЗАХОДИ НА ФОРУМ НАШЕГО ЖУРНАЛА НА САЙТЕ

www.gameland.ru

НЕ ПОЖАЛЕЕШЬ!

ОРАНЖЕВОЕ НЕБО, ОРАНЖЕВОЕ МОРЕ

«РС ИГРЫ» даже по меркам российской игровой прессы существуют сравнительно недолго: четыре года и пятьдесят выпусков. Тем не менее, когда я занялся статьей про юбилей, в архивах обнаружился целый мексиканско-бразильский сериал: шумные разводы, бурные объяснения, неожиданные возвращения, четыре свадьбы и одни похороны. Впрочем, жизнь каждого периодического издания по насыщенности событиями даст фору любому трагикомическому сериалу. Приходят и уходят сотрудники, порой целыми командами, появляются и исчезают рубрики, журнал толстеет и худеет, а уж авторский состав меняется в зависимости от времени года, температуры за окном и расположения звезд: словом, совершенно непредсказуемо. «Я только что сделал в слове StarCraft три ошибки», – доносится откуда-то слева. Сдача проходит в веселой, непринужденной атмосфере.

Мало того что этот номер оказался первым, который мы делали новым составом, так еще и юбилейным и с подведением итогов прошедшего года. Так что пришлось заниматься тремя делами одновременно: вникать в производственные тонкости, попутно улучшая все, до чего дотянулись руки; придумать, как бы отметить знаковую веху; переругаться из-за лучшего шутера 2007. Получилось, как мы считаем, здорово. Выбрать лучшее из огромного, небывалого за последние несколько лет количества хитов было нелегко. Но все же для нас 2007-й, как и 2004-й, стал годом Valve. Недаром Half-Life 2 была на самой-самой первой обложке. Ждем потока гневных писем про «Оранжевую коробку» и бессребренников, отстаивающих мнение редакции на форуме. Также смотри бонусные материалы на DVD, читай вернувшиеся после долгого отсутствия авторские колонки и увеличившиеся обзоры: мы пошли навстречу многочисленным просьбам читателей и добавили в ревью по килобайту-другому чистого текста. И это только начало: в ближайших номерах будет еще немало изменений. Оставайтесь на связи.

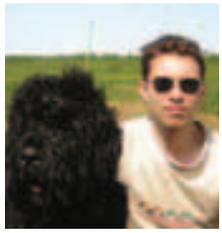
Команда журнала

PC игры

ПРОФАЙЛ РЕДАКЦИИ

Алиса в Стране чудес: Александр Каныгин

И это все о нем: заходит каждый вечер в World of Warcraft по привычке, что там можно делать, уже не помнит. Зачеркивает на календаре дни в ожидании онлайнового «Вархаммера».
Играет: Die Siedler von Catan
Рекомендует: Portal
Читает: «Удушье» Чака Паланика
Слушает: Ministry of Sound cd1
Смотрит: «Паршивая овца»
Мечтает: о лете



Paranoid Android: Александр Трифонов

И это все о нем: не в силах дожидаться Mass Effect для PC, купил Xbox 360. Игра особого восторга не вызвала, но на консоли обнаружилось еще много чего интересного, например отличный шутер The Darkness.
Играет: Jeanne D'Arc (PSP)
Рекомендует: не думай, что все пропели, что бури все отгремели. Готовься к великой цели, а слава тебя найдет.
Читает: верстку номера
Слушает: Gorillaz – Feel Good, INC
Смотрит: Tekkon Kinkreet
Мечтает: выспаться

Несостоявшийся футболист и тренер: Борис Соколов

И это все о нем: основательно подсел на онлайновые тотализаторы. Собирается сделать целое состояние на договорных матчах с участием российских команд. На что будет его тратить, пока не решил.
Играет: FIFA Manager 08
Рекомендует: Crysis
Читает: «Сицилиец» Марио Пьюзо
Слушает: Howard Shore – The Departed
Смотрит: коллекционное издание «Славных парней» на DVD
Мечтает: удачно съездить поболеть за сборную России на Олимпиаде в Сочи

Агент под прикрытием: Олег Михайлович Хажинский

И это все о нем: во время новогодних каникул в Токио посетил игровой автомат Gundam: Senjou no Kizuna с панорамным 180-градусным экраном и вышел из капсулы немного другим человеком.
Играет: Dance Dance Revolution: Hottest Party
Рекомендует: что угодно, только не Dance Dance Revolution: Hottest Party
Читает: «Траут о стратегии» Джека Траута
Слушает: Beck – Black Tambourine
Смотрит: «28 недель спустя»
Мечтает: перезимовать на серф-станции

ВОПРОСЫ, КОТОРЫМИ ЗАДАВАЛАСЬ РЕДАКЦИЯ В ЯНВАРЕ

1. Как зовут твоего Шеппарда?
2. В каком, наконец, году можно будет комфортно поиграть в Crisys на компьютере с одной видеокартой?
3. Сколько животных пострадало при разработке игры «Три маленькие белые мыши»?
4. Как скоро анонсируют World of Guitar Hero и Call of Diablo?

Журнал зарегистрирован в Министерстве РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций ПИ №77-16488 от 22.09.2003
Выходит 1 раз в месяц
№02(50), февраль 2008 www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ
Александр Трифонов operf1@pc-games.ru главный редактор
Александр Каныгин alexk@pc-games.ru зам. главного редактора
Алик Вайнер alik@gameland.ru арт-директор
Екатерина Селиверстова дизайнер-верстальщик
Павел Демин demin@pc-games.ru редактор
Иван Гусев редактор раздела «Новости»
Андрей Теодорович редактор раздела «Онлайн»
Вера Юрьева корректор
Надежда Левошина levoshina@gameland.ru руководитель проектов

DVD
Александр Устинов hh@gameland.ru зам. главного редактора
Денис Никишин spaceman@gameland.ru монтажер
Александр Солярский solyarskyi@gameland.ru монтажер
Юрий Пашолок webrunner@pc-games.ru редактор «Дополнений»
Дмитрий Эстрин редактор видеораздела
Виктор Бардовский выпускающий редактор

Почта диска и техническая поддержка disk@pc-games.ru

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ
Для писем: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «PC ИГРЫ»
E-mail: post@pc-games.ru. Тел.: (495) 935-7034

GAMELAND ONLINE
Михаил Разумкин razum@gameland.ru руководитель отдела
Алексей Бутрин butrin@gameland.ru главный редактор gameland.ru
Сергей Агаджанов agadzhanov@gameland.ru веб-мастер gameland.ru
Леонид Боголюбов bogolubov@gameland.ru WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
Паша Романовский romanovski@gameland.ru и.о. директора по рекламе
Ольга Басова olga@gameland.ru руководитель отдела рекламы цифровой и игровой группы
Александр Белов belov@gameland.ru менеджер
Ольга Емельянцева olgaeml@gameland.ru менеджер
Евгения Горячева goryacheva@gameland.ru менеджер
Оксана Алехина alekhina@gameland.ru менеджер
Марья Алексеева руководитель отдела трафика
Телефоны (495) 935-7034; факс: (495) 780-8824

ДИСТРИБЬЮЦИЯ И МАРКЕТИНГ
Андрей Степанов andrey@gameland.ru и.о. руководителя отдела
Марина Гончарова goncharova@gameland.ru подписка
Татьяна Кошелева kosheleva@gameland.ru региональное розничное распространение
Телефоны (495) 935-7034; факс: (495) 780-8824

ОТДЕЛ ПО НАЙМУ ПЕРСОНАЛА
Марина Нахалова nahalova@gameland.ru менеджер отдела

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ ООО «Гейм Лэнд»
Дмитрий Плющев pluschev@gameland.ru руководитель игровой группы
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru генеральный директор
Давид Шостак shostak@gameland.ru управляющий директор
Паша Романовский romanovski@gameland.ru директор по развитию
Михаил Степанов stepanovm@gameland.ru директор по персоналу
Анастасия Леонова leonova@gameland.ru финансовый директор
Дмитрий Ладыженский редакционный директор
ladyzhenskiy@gameland.ru

PUBLISHER
Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru CEO
Dmitri Pluschev pluschev@gameland.ru publisher

Информация о подписке
Бесплатный телефон 8-800-200-3-999
E-mail info@glc.ru
Сайт www.gameland.ru

Типография: OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Цена свободная Тираж – 85 000 экземпляров

Рисунки в номере: Алексей Самохин

Благодарим бывших главных редакторов: Андрея Дронина, Дмитрия Голубничего и Алексея Ларичкина за огромный вклад в развитие журнала.

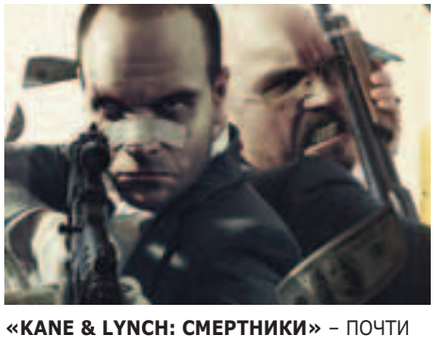
За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются.
Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются.
При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «PC ИГРЫ» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

СОДЕРЖАНИЕ

РС ИГРЫ #02’2008

CRYSIS – ФАНТАСТИЧЕСКИ КРАСИВАЯ ВОЙНА. УВЫ, ФАНТАСТИЧЕСКИ ЖЕ ТРЕБОВАТЕЛЬНАЯ К КОМПЬЮТЕРУ. **С. 98**

«В ТЫЛУ ВРАГА 2: БРАТЬЯ ПО ОРУЖИЮ» – ИМЕННО ТАКОЙ МЫ ХОТЕЛИ ВИДЕТЬ ОРИГИНАЛЬНУЮ ИГРУ. **С. 108**



«KANE & LYNCH: СМЕРТНИКИ» – ПОЧТИ ФИЛЬМ, ПОЧТИ ТАРАНТИНО, ОСТАЛОСЬ СДЕЛАТЬ ИГРУ. **С. 104**

UNIVERSE AT WAR: EARTH ASSAULT СКРАСИТ ВРЕМЯ, ПОКА ТЫ ЖДЕШЬ STARCRAFT 2. **С. 130**

2 Editorial
3 Профайл редакции
4 Содержание
6 Путеводитель по дизайну

ТЕМА НОМЕРА
8 Richard Garriot’s Tabula Rasa
16 50 номеров: полторы тысячи дней вместе

В ФОКУСЕ
22 Итоги 2007. Горы, которые мы покорили

НОВОСТИ
34 События индустрии
50 Новости киберспорта
54 Релизы и бестселлеры
56 Календарь
57 10 интересных фактов

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!
60 Галерея
68 В ожидании хита
70 Адреналин 2: Анархия
72 Warhammer Online: Age of Reckoning
78 King’s Bounty. Легенда о рыцаре
82 Borderlands
84 Ghostbusters
86 The Path
88 Prototype
90 Edge of Twilight
92 Дилемма 2
94 Dead Space

РЕЦЕНЗИИ
98 Crysis
104 Kane and Lynch: Смертники
108 В тылу врага 2: Братья по оружию
112 BlackSite
116 Кодекс войны: Высшая раса
118 Overlord: Raising Hell
120 Беовульф
122 SimCity: Город с характером
124 Sinking Island
126 Speedball 2: Tournament
128 Reprobates. Вторая жизнь
130 Universe at War: Earth Assault
132 Не время для драконов
134 F.E.A.R.: Проект «Персей»
136 Nostradamus: The Last Prophecy
138 RTL Biathlon 2008
140 Три маленькие белые мышки. День рождения морской крысы
142 Juiced 2: Hot Import Nights
144 Гид покупателя

146 **ДАЙДЖЕСТ**

СПЕЦ
154 Сцены, которые мы запомнили
160 Мышиные истории

ИГРОВОЙ ОНЛАЙН
164 Онлайновые новости
166 Онлайновый дайджест
168 Флеш-рояль
170 Обзор сайтов
172 Дневники World of Warcraft
174 Дневники The Lord of the Rings Online
176 W.E.L.L. Online: Война на страже прогресса
178 Дневники «Пиратия» (Tales of Pirates)

ЖЕЛЕЗО
182 Железные новости
184 Тестирование последних чипсетов от Intel
188 Мини-тест ABIT IP35 PRO “OFF LIMITS”

PC Игры
ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

ПОСТЕРЫ И НАКЛЕЙКИ

Эти наклейки были выбраны посетителями сайта www.gameland.ru

189 Мини-тест Raidsonic ICY BOX IB-250STu
190 Железный FAQ
192 Звукоизоляция DVD-привода
194 Технология жидкостных систем охлаждения
195 Разгон GeForce 8800 GTS
196 Сделай сам
197 Конфигурация

198 **CHEATS & EASTER EGGS**

РЕТРО
202 Age of Empires
205 О том, как несколько геймеров создали суперхит
206 Дайджест
207 Ретроновости

О НАБОЛЕВШЕМ
208 Письма

АВТОРСКИЕ КОЛОНКИ
212 Маленький гик: путь в игрожур
214 Анатомия геймерской души

КОНКУРСЫ
216 Конкурс «Моменты большого пути»
218 BESTSHOT
220 Призовой кроссворд
222 Конкурс по разгону #1
224 Нереальный конкурс
226 Итоги BESTSHOT #12
226 Итоги призового кроссворда #48
227 Итоги конкурса «Стоять! Бояться!»

228 **СОДЕРЖАНИЕ DVD**

240 **АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА**

Список рекламодателей

Акелла	2 обл.
Koss	3 обл.
Blade	4 обл.
AXE	1
DELL	7
Хитзона	15
Акелла	35, 37, 39, 41, 43
Редакционная подписка	45
Софт Клаб	47, 49
ASUS	51
gameland.ru	53
1C	61, 63, 65, 67, 69, 71
Пирит	77
Бука	81
Edifier	85
Sibilant	87
Gravity	103
Руссобит-М	111, 115, 127, 139, 141
Набор авторов и редакторов	147
Журнал «Лучшие Цифровые Камеры»	153
Total DVD Awards	177
gameland.tv	181
Журнал «Хакер»	201
Gamepost	213, 217
Журнал Total Football	215
EA Award	219
mail.ru	221
MTV	223
Журнал Maxi Tuning	225

Игры в номере

Age of Empires	202
BlackSite	112
Borderlands	82
Crysis	98
Dead Space	94
Edge of Twilight	90
F.E.A.R.: Проект «Персей»	134
Ghostbusters	84
Juiced 2: Hot Import Nights	142
Kane and Lynch: Смертники	104
King's Bounty. Легенда о рыцаре	78
Nostradamus: The Last Prophecy	136
Overlord: Raising Hell	118
Prototype	88
Reprobates. Вторая жизнь	128
Richard Garriot's Tabula Rasa	8
RTL Biathlon 2008	138
SimCity: Город с характером	122
Sinking Island	124
Speedball 2: Tournament	126
The Lord of the Rings Online	174
The Path	86
Universe at War: Earth Assault	130
W.E.L.L. Online	176
Warhammer Online: Age of Reckoning	72
World of Warcraft	172
Адреналин 2: Анархия	70
Беовульф	120
В тылу врага 2: Братья по оружию	108
Дилемма 2	92
Кодекс войны: Высшая раса	116
Не время для драконов	132
Пиратия (Tales of Pirates)	178
Три маленькие белые мышки. День рождения морской крысы	140

ДАВАЙ ДЕЛАТЬ ЖУРНАЛ ВМЕСТЕ!

Мы начинаем набор участников тест-группы для работы в течение следующих шести месяцев. Нам нужны самые отзывчивые и активные читатели, которые готовы делиться своим мнением и замечаниями по каждому прочитанному номеру. К сожалению, мы не можем принять тех, кто уже был участником тест-группы раньше.

Если ты хочешь попасть в тест-группу, заходи на сайт **anketa.glc.ru**. Мы приготовили для тебя много интересных призов и новую улучшенную программу по анкетированию.

50 НОМЕРОВ

ПОЛТОРЫ ТЫСЯЧИ ДНЕЙ МЫ ВМЕСТЕ – ЧЕМ ЖИЛ ЖУРНАЛ ЭТИ ГОДЫ, КТО СТОЯЛ У РУЛЯ РЕДАКЦИИ, КАК МЕНЯЛАСЬ ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ? **С. 16**

ИТОГИ 2007

ВЕСЬ ПРОШЛЫЙ ГОД МЫ ШЛИ К ВЕРШИНЕ, НА КОТОРОЙ ОБОСНОВАЛСЯ ПОБЕДИТЕЛЬ. ДАВАЙ ВМЕСТЕ ВСПОМНИМ ЭТОТ НЕЛЕГКИЙ ПУТЬ. **С. 22**

TABULA RASA

БЫТЬ МОЖЕТ, ПОСЛЕ ЭТОЙ ИГРЫ ЖАНР MMORPG НАЧНЕТ РАЗВИВАТЬСЯ С ЧИСТОГО ЛИСТА? ЧИТАЙ ТЕМУ ЭТОГО НОМЕРА. **С. 8**

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ДИЗАЙНУ

Если ты вдруг потерялся на просторах Правильного, то самое время заглянуть сюда. Как сориентироваться в нашей системе оценок, что обозначают цвета в «Дайджесте», кому присуждаются награды и кого мы отправляем прямиком в могилу – все это ты узнаешь из путеводителя по дизайну.

МАГИЯ ЦВЕТА

ЗЕЛЕНЫЙ: положительные стороны игр и лучшие локализации.

КРАСНЫЙ: недостатки игр и худшие локализации.

ЖЕЛТЫЙ: локализации, которые ничем не примечательны, но и не очень плохи.

СИСТЕМА ОЦЕНОК

0.0 – 3.0 ★★★
На редкость неудачная игра. Посмешище. Ни в коем случае не покупай ее!

3.5 – 5.5 ★★★★★
За подобным творением можно скоротать вечерок-другой. На большее оно и не претендует.

6.0 – 7.5 ★★★★★★★★
Типичный середнячок. Ничего выдающегося из себя не представляет.

8.0 – 9.0 ★★★★★★★★★
Замечательный проект! Необычный, интересный! Но при этом не лишенный недостатков.

9.5 – 10.0 ★★★★★★★★★★
Произведение искусства! Образчик дизайнерского мастерства. Подобные шедевры не забываются годами.

НАГРАДЫ

ИГРА МЕСЯЦА
В каждом номере мы выбираем одну лучшую игру, которая получает звание «Игра месяца» (однако игр месяца может быть две либо не быть вообще). Им мы уделяем особое внимание: ты увидишь большую рецензию, многие мегабайты полезностей на диске, читкоды, секреты и массу других приятных вещей! «Игра месяца» – это то, что ни в коем случае нельзя пропустить!

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР
Самые лучшие проекты, помимо высоких оценок, получают нашу награду «Золотой кулер» за выдающийся дизайн и увлекательность. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь! Но все равно внимательно прочитай рецензию, ведь на свете нет игр, которые нравятся всем!

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! И РЕЦЕНЗИИ:

ПОХОЖИЕ ИГРЫ
Если тебе интересна игра, о которой написано в статье, то, возможно, стоит взглянуть и на ее товарок. Скорее всего, они тебе тоже понравятся.

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Когда в создании игры участвует какая-нибудь известная личность, мы обязательно об этом упоминаем.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ОЦЕНКИ
Здесь представлены оценки прессы, опубликованные на gamespress.com, и читателей нашего журнала, проголосовавших на сайте gameland.ru. Если тебя не убедила рецензия, возможно, стоит довериться профессионалам или собратьям-геймерам. Кстати, ты сам можешь поучаствовать в оценке. Просто заходи раз в месяц на gameland.ru и распределяй баллы между играми, которые появятся в ближайшем номере Правильного. Только не забудь сначала в них поиграть.

Превью игры, которое написано после того, как наш автор познакомился с бета-версией игры. Скорее всего, побывав в гостях у разработчиков.

Превью игры, которое написано после того, как автор познакомился с публичной демоверсией игры.

Ищи видеорецензию на диске! Ты прочел рецензию в журнале? Тогда скорее вставляй диск в привод и запускай видеорецензию. Как говорится, лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать.

Ищи дневник разработчиков на диске! Кто лучше расскажет об игре, если не ее создатели? На диске ты найдешь видеоролик, где один из авторов игры поведает о самых интересных ее особенностях.

Ищи демоверсию на диске! Конечно же, мы выкладываем на диск самые новые демоверсии. Хочешь сам пощупать игру? У тебя есть шанс.

Dell™ рекомендует Windows Vista™ Business.

Dell Vostro
Технология, сервис и поддержка

специально для Среднего и Малого Бизнеса

Представляем Dell Vostro. Специально для малых и средних предприятий.

Компьютер Vostro, оснащенный технологиями Intel, – это нечто большее, чем просто компьютер. Вы получаете полное решение. Мы уверены, что малые и средние предприятия заслуживают только лучшие решения.

НОВИНКА! ПОРТАТИВНЫЙ КОМПЬЮТЕР VOSTRO 1400

Тонкий, стильный и мощный портативный компьютер!

- Процессор Intel® Core™2 Duo
- Широкоэкранный дисплей с диагональю 14 дюймов, антибликовым покрытием и дополнительной технологией TrueLife™
- Вес – от 5,39 фунта (2,45 кг)
- Полноразмерная клавиатура
- Четыре порта USB для удобства подключения

vostro

We believe: in small business

DELL™

merlion

тел.: (495) 981-84-84
www.merlion.ru - широкопрофильная дистрибуция
www.mersyss.ru - проектная дистрибуция

на правах рекламы

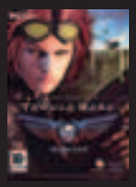
Dell, логотип Dell, Vostro, RoadReady, Strikezone, MediaDirect и Wi-Fi Catcher являются товарными знаками корпорации Dell. Intel® и Core™ являются зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel. Microsoft® и Windows® являются зарегистрированными товарными знаками корпорации Microsoft. Другие товарные знаки и фирменные названия могут использоваться в настоящем документе для обозначения организаций, владеющих соответствующими знаками, или названий их продукции. Корпорация Dell не претендует на права собственности в отношении знаков и названий, принадлежащих другим владельцам. © Корпорация Dell, 2006 г. Все права защищены. Воспроизведение или распространение любым способом без явно выраженного письменного разрешения корпорации Dell строго запрещено.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM 7.9

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» НЕТ

Подробную информацию о том, как поставить свою оценку игре, читай на стр. 6



ЖАНР ИГРЫ
MMORPG
ИЗДАТЕЛЬ
NCSOFT
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК
NCSOFT
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Richard Garriot
ПОЙДЕТ
Процессор 3.5GHz, 1Gb RAM, видеокарта (512Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Тысячи
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.rtgr.com
ПОХОЖЕСТЬ
Planetside, Asheron's Call 2

ТЕКСТ:
АЛЕКСЕЙ БАРСУКОВ

RICHARD GARRIOT'S TABULA

A RASA

От **Ричарда Гэрриота** (Richard Garriot), создателя первой серьезной MMORPG ***Ultima Online***, которая во многом стала определяющей для жанра, ожидали очередного грандиозного творения. Как истинный мастер художественного слова, господин Гэрриот на обещания не скупился, и его новый проект ***Tabula Rasa*** уверенно держался в призовой тройке самых ожидаемых игр на сайте **www.mmorpg.com**.

Tabula Rasa претендовала на подвиг – привить широким массам любовь к MMORPG. Игры этого жанра традиционно отличала сложная ролевая и боевая система и достаточно высокий порог вхождения, а главное – они требовали слишком много свободного времени. Tabula Rasa обещала стать веселой, незатейливой и ненавязчивой забавой для тех, кто не хочет разбираться в сотнях разнообразных параметров и навыков, тратить часы на повторение тех же сражений, искать группы, подбирать классы и прорабатывать сложные тактические схемы. Игрой для тех, кто хочет просто пострелять в веселой компании.

И вот она представлена широкой публике. Революции не случилось, народной любви не ощущается. Три полупустых американских сервера и один европейский. Очевидная коммерческая неудача. А может, идеологическая победа? Давайте всмотримся внимательнее в «Чистый лист» (именно так переводится с латыни Tabula Rasa).

PER ASPERA AD ASTRA // ЧЕРЕЗ ТЕРНИИ К ЗВЕЗДАМ

Новое содержание требует новой формы. Сложный, но соблазнительный научно-фантастический жанр, в котором уже давно не создавалось жизнеспособных ММО-игр, гарантирует успех. И хотя фантастика в Tabula Rasa не научная, а скорее с мистическим уклоном, она позволяет отдохнуть от приевшихся штампов и эльфов-магов-гномов-гоблинов-демонов-орков. В игре есть занятная предыстория и связный сюжет, который, как обещают, будет развиваться дальше. Мир Tabula Rasa получился на удивление цельным и детально проработанным.

Эта история началась так: однажды ученые обнаружили, что к Земле приближается гигантский неопознанный объект . Через какое-то время от него откололись объекты меньшего размера и с огромной скоростью устремились к нашей планете. Так началось вторжение Бейн, чудовищной армии инопланетных захватчиков, которые в течение считаных дней уничтожили население Земли. Попытка сопротивления оказалась неудачной: землянам не удалось справиться с оккупантами, чье техническое развитие значительно превосходило научный потенциал людей . Решающим аргументом в этой войне стал огромный «корабль», созданный из опустошенной породы планет, разоренных Бейн. На нем перевозили адское биологическое оружие – зародыши неизлечимых болезней, триллионы вредоносных микробов и опасных тварей со всех уголков галактики, и он неумолимо приближался к Земле.

На этой апокалиптической ноте вернемся на несколько тысячелетий назад, во времена, когда таинственная раса Eloh достигла наивысшей точки своего развития. Им удалось постичь основы всех известных физических законов нашего мира. Опираясь на свои знания, Eloh создали Логос, с помощью которого смогли управлять материей и энергией, изменяя мир по своей воле. Видимо, от скуки почтенные мудрецы отправились путешествовать по галактике: сеять разумное, доброе, вечное. Многие цивилизации с радостью встретили пришельцев из прекрасного далека, и Eloh обрели достойных учеников. Но, как оказалось, раздавать знания направо и налево было недальновидно. На одной из планет Eloh натолкнулись на

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★½ 7.5
ГРАФИКА	★★★★★★½ 6.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★½ 6.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★ 6.0

Интересный сюжет; постепенный выбор класса; система клонирования; живой мир, где события происходят без вмешательства игрока; почти шутерные перестрелки.

Малый набор навыков, игровая экономика отсутствует; бестолковый PvP-режим; техническая нестабильность и посредственная графика.

7.5

Простая, почти аркадная игра в сложном жанре. Временами, правда, излишне простая и, видимо, не вполне живучая.

Thrax – созданий злобных, коварных и достаточно умных, чтобы принять предлагаемую информацию к размышлению, а потом использовать полученные сведения против Eloh. Началась война. Учителя вышли из нее победителями, так как обладали большей силой. Однако же Thrax одержали идеологическую победу – подорвали веру Eloh в то, что все существа во вселенной изначально добры.
Далее сюжет развивается по излюбленному американскому сценарию о правах и свободе. Из-за противоречий в рядах учителей произошел раскол, и они разделились на две партии – демократическую и тоталитарную. Адепты последней во главе с персонажем, который носит соответствующее имя Самаель, уверились, что на пути к светлым идеалам низшие создания надо контролировать, недолго думая объединились с Thrax и двинулись в путь, покоряя миры и галактики. С тех пор называть их стали Bane – бич, проклятье, смерть.
Надо сказать, что мотивация отрицательных персонажей даже в признанных хитах не слишком убедительна, но здесь она доходит до абсурда. Ее не спасают ни аналогии с падшими ангелами) (само слово Eloh происходит от Elohim – таково одно из имен Бога на иврите), ни перекличка с предысторией ***StarCraft***, где загадочные Кселнага сотворили Протоссов и Зергов, стремясь привить свои высокие идеалы низшим расам. Кстати, изучая культурологические связи, нельзя не вспомнить сюжет вселенной ***Warcraft***, где демоническая армия, которую возглавил некогда главный защитник всего живого и один из создателей мира, стремится уничтожить все мыслящие формы жизни.
Тем не менее Bane весьма эффективно претворяли в жизнь свои противоречивые замыслы. Ведомые тоталитарной идеологией, Thrax добираются до Земли и, как всегда, уничтожают цивилизацию. Опять же, как всегда, не до конца. Оказывается, демократическая оппозиция много лет назад выступила единым фронтом и даровала землянам свои технологии. С их помощью люди смогли покинуть Землю и перебраться на другие планеты. Там люди встретились с другими жертвами Bane. Беженцы и погорельцы создали общественную организацию AFS (Allied Free Sentients – Объединенные свободные разумные существа), которая организовала марш несогласных против злодеев. Опираются демократические силы на гуманитарные достижения цивилизации Eloh – силы Логоса.
В игре существует сквозной сюжет, подающийся с помощью цепочки квестов и инстансов. То есть нам предстоит не только убивать определенное количество врагов, но и разгадывать головоломки. Больше всего такие эпизоды напоминают отработанную еще в ***Dungeon and Dragons Online*** механику, которая с особым успехом применяется компанией **Turbine** в их проекте ***Lord of the Rings Online***. Создатели TR переняли опыт коллег и используют его, чтобы оживить скучные будни рядового бойца Сопротивления.
Несмотря на чувство новизны (его привносит научно-фантастическая вселенная), Tabula Rasa незатейливо перекраивает старый кафтан на новый лад, иными словами пересказывая известную фэнтезийную историю. Просто магия названа Логосом, а демоны – Bane.

QUA VADIS? // КУДА ИДЕШЬ?

Беспредельные просторы космоса – отличная возможность создавать бесчисленные дополнения. После старта Tabula Rasa нам предлагают посетить две планеты – два больших мира, каждый из которых разделен на два материка и несколько регионов. Надо отдать должное создателям игры: дизайн четырех основных локаций значительно отличается, и не только уровнем населяющих их врагов.
После срочной эвакуации с Земли герои Сопротивления оказываются на планете Foreas. Позднее действие переместится на вторую планету – Arieki. Планета Foreas представляет собой точную копию субтропических регионов Земли, Arieki – зона для более высокоуровневых персонажей, поэтому и выглядит она более опасной: дикое пустынное место с повышенной вулканической активностью. На открытых участках безжалостные ветры наметают огромные дюны и барханы из пепла. Arieki – планета-тюрьма, куда представители высокоразвитой (не без участия Eloh) расы Бран ссылали преступников. Злодеев разделили на две группы: особо опасные и те, кто совершил не слишком тяжкие преступления. И если с обитателями континента Торден, где обитают менее злостные негодяи, еще можно найти общий язык, то с закоренелыми рецидивистами Ligo это сделать значительно сложнее.
На каждой планете предстоит сражаться с проклятыми захватчиками и оккупантами Бейн. Кроме того, в каждой местности есть и особые враги. Это в первую очередь представители агрессивно настроенной фауны и даже флоры, а также коллаборационисты – помощники Бейн из числа местного населения.
Кроме врагов у нас, конечно же, имеются друзья и союзники. К AFS примкнули многие расы и народности, как, например, аборигены плане-

Клону можно изменить все доступные параметры и даже выбрать другое имя. Неизменной остается только фамилия.

Вот и вся она такая: отличная моделька, стильный костюмчик – а нога в землю проваливается...

Какая же фантастическая игра может обойтись без них? Гигантские шагающие роботы правят миром!

ПОШАГОВАЯ КЛАССИФИКАЦИЯ

Выбор класса в Tabula Rasa происходит практически на протяжении всей игры. Все начинают с чистого листа – рекрутом без особых навыков и с базовыми параметрами. На пятом уровне появляется первая развилка – soldier (солдат) и specialist (специалист). Далее дерево разветвляется еще несколько раз. На следующем уровне солдатам предстоит выбирать из commandos и ranger, таким образом определив, где они предпочитают сражаться – на первой линии или подальше. Рейнджеры традиционно более уязвимы, но наносят больший урон. На четвертом уровне коммандосу предлагают выбрать из grenadier (гренадер) и guardian (страж), то есть принять окончательное решение, кем он хочет стать: чистым «танком» или все-таки просто устойчивым бойцом первой линии. Рейнджеру предстоит сделать выбор между sniper (снайпером) и spy (шпионом). Sniper наносит самый большой урон одной цели на большом расстоянии, а шпион может пробраться в стан врага, став невидимым или замаскировавшись с помощью полиморфа. Дерево специалиста разделяется на sapper (сапер) – мастер на все руки, умеет чинить и ломать технику, устанавливать и использовать сложные бомбы и biotechnical (биотехнолог) – усиливает друзей и ослабляет врагов, проявляет зачатки лекарских навыков. Далее саперу предлагают углубить специализацию либо в области взрывных устройств и стать demolitionist (уничтожитель), либо в области работы с техникой и стать engineer (инженер). Инженер обладает уникальной способностью создавать роботов и защитные экраны из деталей, которые он добывает на поле боя, а уничтожитель способен наносить огромный урон нескольким врагам одновременно. Биотехнолог может стать медиком, специализированным целителем или exobiologist (экзобиологом), способным воскрешать врагов в виде своеобразных зомби и даже подчинять своей воле живых противников.

К сожалению, наши враги Thrax – весьма однообразны. Их уровни могут становиться иными, но внешность остается неизменной.

Сюжет развивается по излюбленному американскому сценарию о правах и свободе

Снайперу подпускать врага так близко, конечно, не следует.

В СЛОВАРЬ СМОТРЕЛИ?

Логос в переводе с древнегреческого – «слово». В философии и теологии этот термин среди прочих обозначает первопричину и основу бытия Космоса. В Tabula Rasa Логосом называется таинственная наука Eloh, с помощью которой можно контролировать и использовать космическую энергию. Состоит она из ряда глифов, образующих стройную систему – что-то наподобие алфавита. Складывая из этих «букв» «слова силы», человек получает доступ к новым паранормальным способностям. Правда, каждый глиф имеет собственное значение, и «алфавит» скорее напоминает разговорник из основных слов.

Например, чтобы использовать навык Decay (разложение), наносящий некоторый урон в течение определенного времени, необходимо изучить глифы «урон» и «время». Для навыка Frighten (испугать), заставляющего паниковать всех врагов на определенном расстоянии, необходимы «хаос», «разум», «чувство». Чем сложнее заклинание, тем больше значений в нем используется. Чтобы воскресить соратника, придется выучить глифы «жизнь», «лечить», «цель», «друг», то есть произнести на загадочном языке Логоса – «вернуть жизнь этой дружественной цели».

Силы Логоса доступны не всем. Предполагается, что существует определенная группа существ, которые родились с особым навыком – эдаким лингвистическим чутьем и могут изучить основы Логоса. Но чтобы постичь даже самые азы языка Eloh, им предстоит потратить немало усилий: глифы хранятся на специальных алтарях, разбросанных по всей галактике, и их еще надо найти. Передавать знание Логоса нельзя: до алтаря придется дойти самому. В игровой механике Логос напоминает ветхозаветную магию шаблонного эльфо-гоблинского сеттинга или скорее Силу джедаев. При использовании заклинаний потребляется мана, которая здесь называется power.

Каждый герой вне зависимости от класса может изучать силу Логоса, но составлять из глифов предложения придется только по определенной разработчиками схеме. У каждого класса существует жестко ограниченное количество умений, но использовать их можно, лишь зная ключевые слова. То есть умение персонажу выдают, а доступ к нему открывают только после изучения специальных слов.

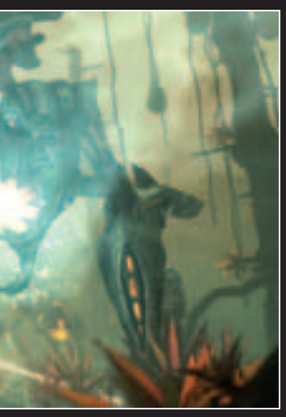
Что делать с теми словами, которые для выданных умений не используются, непонятно. Быть может, по мере постижения Логоса откроются дополнительные умения, иначе словарный запас теряет смысл: герой изучил великий и могучий, но использовать может всего те несколько фраз, что в его уста вложили разработчики игры.

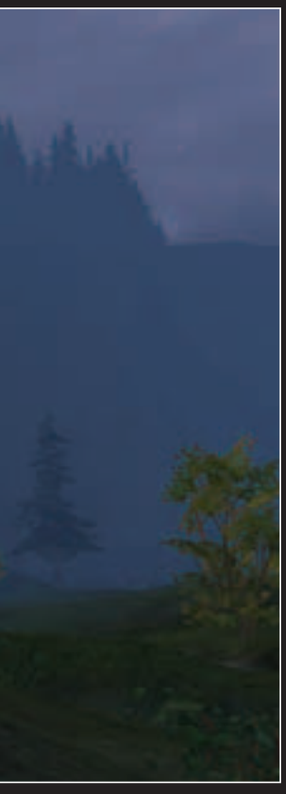
Судя по тысячам ячеек под слова в специальной вкладке интерфейса, язык Eloh был действительно богатым. Более ста слов и соответствующие им глифы можно изучить на официальном сайте игры. Зачем нужно столько бесполезных знаков? Для всех доступных сейчас в игре навыков понадобится от силы слов 20–30, а каждый игровой класс может обойтись и десятком. Как Эллочка-людоедка, честное слово. Интересно, какое заклинание получилось бы из слов «хамите» и «парниша»?

Чудная лунная ночь. И третий тут вовсе не лишний. После десятого уровня в Tabula Rasa одному делать нечего, практически все задания рассчитаны на группу из нескольких человек.

Эти механические насекомые а-ля Герберт Уэльс – одни из самых опасных противников. В одиночку их не одолеть.

Перестрелка явно закончится в пользу тех, кто мудро спрятался в укрытии. Они получают значительно меньший урон, чем их противники.





ты Foreas – дикий народ, напоминающий африканских туземцев с бластерами и верой в шаманов и ведьм. Другая группа, обитающая на этой планете, – корманцы, люди, прилетевшие на Foreas с Земли еще в 70-х годах XX века. Корман, мультимиллионер и исследователь, был помешан на инопланетных технологиях. Ему и его группировке удалось похитить космический корабль пришельцев у правительства США (все мы знаем, что флотилия летающих тарелок припрятана по разным укромным углам) и уйти от расплаты, запустив систему автоматической навигации. Корабль доставил корманцев (как они стали себя потом называть) на планету Foreas, где они остались, поддерживая нейтралитет и не вмешиваясь в конфликт AFS и Bane.

По задумке создателей Tabula Rasa, игроку придется неоднократно делать выбор, в чью пользу действовать, кому из противоборствующих группировок отдать предпочтение и в итоге как определить свой путь в русле основной истории. Такой метод, конечно, не нов. С подобной попыткой реализовать нелинейность в жанре MMO мы сталкивались еще в городе Shattrah из богоравной ***World of Warcraft***. Тем не менее – занятная деталь.

Противники, управляемые компьютером, могут даже захватить города союзников, лишив нас доступа к квестам, NPC и возможности отремонтироваться и купить боеприпасы

DRAMATIS PERSONAE // ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА И ИСПОЛНИТЕЛИ

Одно время игровой индустрией овладела идея виртуального театра – живого автономного мира, который существует по своим законам, а игрок – всего лишь одна, не обязательно центральная, фигура этой пьесы. Пошумели – и забыли, набив несколько шишек, а вот разработчикам Tabula Rasa эта идея запала в душу. По их задумке, игровой мир должен жить по своим внутренним законам, и игрок оказывается не единственным источником изменений во вселенной. В Tabula Rasa наши враги и наши друзья постоянно сражаются, линия фронта перемещается и изменяется. Мы никогда не знаем, где в следующий раз высадятся Bane, встретиться с ними можно в самых неожиданных местах в отличие от других MMO, где нам всегда известна территория обитания врагов.

Противники, управляемые компьютером, могут даже захватить города союзников, лишив нас доступа к квестам, NPC и возможности отремонтироваться и купить боеприпасы. В момент начала атаки на город всех присутствующих в зоне игроков призывают помочь в обороне и отстоять населенный пункт вместе с бравыми NPC. Если никто не внемлет этому призыву, вполне вероятно, что AFS потеряет поселение, что, конечно же, отразится на игроках.

Ричард Гэрриот решил применить в Tabula Rasa фирменный прием: в игровом мире постоянно находятся особые персонажи, которыми управляют определенные люди. Так, например, в игровом мире вам может встретиться Сара Моррисон, девушка-снайпер (рыжеволосая красавица, что изображена на всех плакатах и обложках). Она участвует в различных специальных событиях, сражается с монстрами и вежливо отвечает на вопросы.

С одной стороны, это, конечно, добавляет игре глубины и достоверности: всегда чувствуешь, что находишься на поле боя, где ситуация может измениться каждую минуту. С другой стороны, искусственный интеллект как наших врагов, так и союзников настолько слаб, что их столкновения выглядят смешно. К тому же любая подобная (пусть и красивая) идея зачастую мешает игре. Порой приходится долго нарезать круги по пересеченной местности, прежде чем удастся обнаружить врага в необходимом количестве.

EX UNGUE LEONEM // ВИДНА ПТИЦА ПО ПОЛЕТУ

Таковы декорации этой космической драмы. Перейдем теперь к одному из ее героев – игровому персонажу. Из рас геймерам доступны только люди. Можно выбирать пол персонажа, настраивать его внешность, цвет одежды и регулировать рост.

Наш герой начинает игру как рядовой боец Сопротивления. Он обладает паранормальными способностями и умеет читать и использовать энергию Логоса. Выбирать класс сразу на старте не придется, все без исключения персонажи начинают в ранге рекрута и обладают одинаковым набором параметров и навыков. К окончательному выбору класса игрока подводят постепенно. Ему придется преодолеть несколько ключевых развилок на пятом, пятнадцатом и тридцатом уровнях, где предстоит сделать выбор в пользу того или иного класса. Различия между классами определяются в первую очередь доступными заклинаниями Логоса, возможностью использовать определенные виды вооружения и брони. Список доступных герою спецприемов ограничен. Хотя при прохождении классовых развилок герой сохраняет предыдущие навыки и умения, к тридцатому уровню, когда придется выбирать путь развития в последний раз, у игрока будет доступ не более чем к 8–10 различным навыкам. Если разработчики не вынут из рукава козырный туз и не позволят игрокам самостоятельно составлять заклинания Логоса из найденных слов, то игра окажется однообразной.

Каждое из доступных заклинаний Логоса можно улучшать; при повышении уровня нам выдают очки, позволяющие это сделать. Но очков дают мало, а с ходу выбрать, что именно прокачивать, не так просто. К тому же очков на прокачку умений с каждым разом требуется все больше. Специализированный персонаж будет редкостью, и увидеть таких можно только на последних уровнях. Интересно, что одни и те же очки тратятся на улучшение заклинаний, владение оружием и различными типами брони и даже на крафтинг. В итоге после каждого нового уровня мы оказываемся перед сложным выбором.

Правда, разработчики позаботились об игроках, предоставив редкую для MMORPG систему сохранения. В Tabula Rasa персонажа всегда можно «записать» – то есть создать его клон. Для этого просто нужно выйти в меню выбора персонажа и нажать кнопку «клонировать». Изначально эта особенность предлагается перед выбором класса и позволяет в любое время изменить решение и начать играть «записанным» клоном. Очень удобно. Также клону можно изменить внешность и имя, только фамилия, которую выбираешь в начале игры, остается без изменений. Для клонирования необходимо собирать специальную валюту, выполняя задания, но идея – отличная. Чтобы попробовать новые классы, не придется заниматься утомительной прокачкой персонажа с нуля: достаточно зайти в игру клоном и сделать другой выбор в классовой развилке.

В игре для галочки имеется крафтинг. В TR он не особо жизнеспособен: прокачивать его надо в ущерб развитию персонажа. Предметы, которые создаются с его помощью, почти ничем не лучше тех, что продаются у тор-

говцев, а поскольку аукционов между игроками здесь нет, то полезность крафтинга неизбежно стремится к нулю. Единственное применение – создать специального клона для крафта и использовать его для улучшения оружия и экипировки.
Но с учетом слабого развития в игре внутренней экономики аукцион здесь не нужен. Конечно, это жирный недостаток, но стоит ли забивать пользователю голову флуктуацией цен на какой-нибудь особо редкий и необходимый ресурс, когда он пришел сюда пострелять?

REPETITIA EST MATE STUDIORUM // ПОВТОРЕНИЕ – МАТЬ УЧЕНИЯ

Боевая система продолжает доктрину упрощения, начатую в ролевой системе. Интерфейс невероятно скромен – шкала здоровья, энергии, брони, шкала опыта и два окошка для умений и оружия. Оружие применяется левой кнопкой мыши, умения – правой. С помощью кнопки Control вызывается интерактивное радиальное меню (знакомое по ***Neverwinter Nights)***, с помощью которого выполняются основные действия. Отличное решение, позволяющее не перегружать игрока ненужными в быту вещами. В общем, это вам не обычная MMORPG, где интерфейс занимает пол-экрана и похож на кабину авиалайнера: активный навык – один, активное оружие – тоже одно, меняются они нажатием кнопок 1–8. На первый взгляд боевая система Tabula Rasa выглядит примитивно. Однако в какой-то момент начинаешь вчитываться в описание оружия и задумываться, почему именно «пушки», а не заклинания Логоса назначены на часто используемые кнопки 1–4? В отличие от прочих игр, где мы не глядя заменяем (а иногда и выбрасываем) одно оружие на другое с большим уроном, здесь одновременно могут понадобиться 3-4 разных ствола для разных боевых ситуаций. Например: дробовик – для ближнего боя, ружья – для стрельбы по удаленным целям, гранатомет – для сражения с крупными и бронированными врагами. А еще в зависимости от класса вам пригодятся такие занятные игрушки, как net-gun, которое выстреливает сеткой, удерживая врага на расстоянии, или leech gun, позволяющее высасывать из врагов жизненные силы, подлечивая героя. Также стоит учитывать, что у отдельных врагов повышенная сопротивляемость к определенным видам повреждений, а их в боевой системе Tabula Rasa – превеликое множество. Кроме «огнестрельного» оружия в репертуаре некоторых классов могут оказаться «световые мечи» и даже посохи, доставшиеся в Tabula Rasa guardian – местному «танку».

У обычной перестрелки, к которой сводится большая часть геймплея, есть и особенности. В игре существует система укрытий, позволяющих снижать получаемый урон, иногда почти на 75 процентов. Чтобы самому лучше стрелять, можно присесть – благодаря этому повысится точность. Также в игре можно «прицелиться» – какое-то время подождать перед нападением, что повысит точность стрельбы и наносимый урон. А с учетом того, что наводить на цель оружие надо самостоятельно – автоприцеливания в игре нет, победа в здешних схватках почти на 50 процентов определяется не ролевыми параметрами персонажа, а скоростью реакции и сноровкой игрока. К сожалению, в больших сражениях об этих тонкостях забываешь быстро, особенно в группах, необходимых только для увеличения общей огневой мощи. Ни о какой тактике речь не идет. Конечно, медики могут лечить, но особой необходимости в этом нет. А лекари – это единственный класс, специализированный на чем-либо, кроме нанесения урона. Нет смысла обращать внимание на классы, из которых состоит группа. Главное, чтобы все члены команды умели быстро стрелять.
Любителям PvP в Tabula Rasa делать особо нечего. Режим «игрок против игрока» подается в виде клановых войн. В определенный момент одна гильдия может объявить войну другой, и тогда ее члены станут противниками и смогут убить друг друга, приобретя некоторое количество бонусных очков. Пока эта система не функционирует в полном объеме, но уже сейчас очевидно: «дырок» в ней немало и договорные матчи станут нормой жизни.

SANCTA SIMPLICITAS // СВЯТАЯ ПРОСТОТА

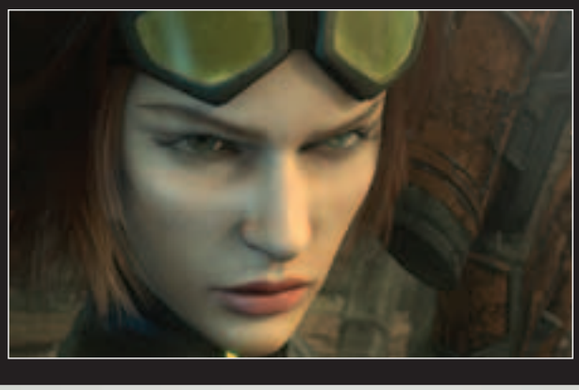
Смелая попытка переписать жанр с чистого листа вышла не самой удачной. Игра упрощена до той стадии, где она становится примитивной. Аркадная боевая система, незамысловатые ролевые элементы, почти отсутствующая экономика и откровенно слабый PvP-режим превращают игру в простой и незатейливый аттракцион в космических декорациях. Тем не менее TR – игра оригинальная, по-своему интересная, очень динамичная и скорее напоминает многопользовательский шутер с ролевыми элементами, а не MMORPG. Вряд ли вам захочется надолго задержаться здесь, но TR прекрасно подходит, чтобы скоротать несколько часов перед сном. Рекомендуется всем поклонникам ***Battlefield*** и ***Planetside***, а также страдающим MMORPG-зависимостью: вы убедитесь, что игра – это развлечение, а не работа или вторая жизнь. **PCG**

Отдельные наши друзья и соратники будут выглядеть несколько неожиданно.

Некоторое разнообразие в стан наших врагов вносят исключительно представители флоры и фауны.

За этим порталом – инстанс, специальная зона, сделанная только для нас и нашей партии.

Наш враг явно замыслил что-то недоброе.



SIC TRANSIT GLORIA MUNDI // ТАК ПРОХОДИТ СЛАВА ЗЕМНАЯ

Руководитель и вдохновитель, командующий парадом Tabula Rasa, – небезызвестный Ричард Гэрриот, техасский рейнджер, сын астронавта, искусный престидижитатор – мастер плетения словес и создания интриг. В 1983-м основал компанию Origin. В 1992-м продал компанию Electronic Arts, но остался руководить ею и в 1997-м явил миру Ultima Online – первую коммерчески успешную MMORPG, которая, как считается, вывела жанр на широкие просторы. Так, методом проб и ошибок, не в теории, а на практике был поставлен грандиозный эксперимент. В его рамках придумали ловкий PR-ход: в игре появился персонаж Лорд Бритиш – альтер эго Гэрриота (к слову, в реальном мире коренной техасец продолжает изображать британского подданного, что подчас посильнее классической смеси «французского с нижегородским»). Однако в 2000-м идиллия была разрушена: текущие проекты Гэрриота – Ultima Online 2, Privateer Online и Harry Potter Online – Electronic Arts закрыла без объяснения причин. Гэрриот хлопнул дверью. Сегодня он – член совета директоров компании Space Adventures, которая наряду с российской РКК «Энергия» занимается организацией полетов космических туристов. В 2001 году его новая компания Destination Games подписала контракт с NCsoft. За годы, прошедшие с той поры, Гэрриот отметился лишь в десятке продюсеров City of Heroes (2004). Тем не менее он не перестает выступать в роли гуру от MMORPG, рассказывать в интервью об особенностях британского аристократизма, а также на все лады расхваливать собственный проект, раздавая обещания, что тот совершит новую революцию в жанре. Впрочем, остальным это пока не столь очевидно.

PC игры 2006(1)
PC игры 2006(2)
PC игры 2004(1)
PC игры 2004(2)
игры 2005(2)
PC игры 2005(1)

50 номеров: полторы тысячи дней вместе

**Покажи мне людей, уверенных в завтрашнем дне,
Нарисуй мне портреты погибших на этом пути.**

ТЕКСТ: Александр Трифонов

Когда-нибудь, через миллиарды лет, когда Солнце станет красным гигантом и все живое на Земле погибнет, представители неведомых рас обнаружат на задворках вымершей системы капсулу с посланием братьям по разуму. Что лучше расскажет о человеческой цивилизации – песня Hotel California или набор LEGO про пожарную команду? Каждая вещь отражает эпоху, в которую была создана, – даже обычный молоток. Если же брать столь сложный информационный продукт, как журнал, по нему можно узнать не только уровень развития печатного дела, но и область деятельности, которой посвящено издание. Посему уподобимся отважным исследователям будущего и прощупаем педипальпами подшивку «РС ИГР» за прошедшие четыре года. Готов?

СПЕЦ

2004 год

Январь | Февраль | Март | Апрель | Май | Июнь | Июль | Август | Сентябрь | Октябрь | Ноябрь | Декабрь

Каменный век

Просматривать первые номера журнала необычайно интересно, каждый буквально дышит историей: рубрики и их названия еще окончательно не устаканились, в дизайне отчетливо видны отчаянные поиски себя, и за малым количеством рекламы рецензии распухают до неприличных объемов в 6–8 страниц. Но главное, при чтении новостей и статей ощущаешь себя обладателем машины времени.

Icewind Dale 2 продается не то чтобы очень, и из **Black Isle Studios** уходит дизайнер **Джош Сойер** (Josh Sawyer), проработавший там пять лет. Никто еще не знает, что это начало конца и над создателями ***Fallout*** мерзкой чернотой набухают грозовые тучи: разгон команды и продажа всех прав на постъядерную вселенную **Bethesda Softworks** не за горами.

А вот с превью ***Half-Life 2*** и ***Doom 3*** редакция Правильного угодила в самую точку: ближе к концу года **Valve** и правда совершит очередную революцию, а **id Software** разочарует большую часть игроков и лишится титула создателя лучших шутеров. Навсегда ли – ответить сможет разве что автор подобной статьи в сотом номере.

Такое вот гадание на ромашке – какой материал ни возьми. Большое интервью по ***Axle Rage*** – многострадальному проекту, который после нескольких переносов релиза сперва всплывет в виде игры для PSP, а потом и вовсе станет жертвой мировой энтропии. Сейчас единственное напоминание об экшене про байкеров – куски программного кода то в одном, то другом детище внутренней студии «**Акеллы**»: от ***«Головорезов»*** до ***«Боя с тенью»***.

Тему продолжают дневники разработчиков ***«Корсаров 2»***: рассказ без купюр о том, как продолжение одной из популярнейших отечественных игр с помощью западного издателя превратили в «Пиратов Карибского моря». Интересно, стал бы тон рассказчика еще мрачнее, если бы он знал, что «Корсары 2», какими они задумывались изначально, никогда не увидят свет и неведомым образом превратятся в часть третью, которую доделают два года спустя остатки команды разработчиков.

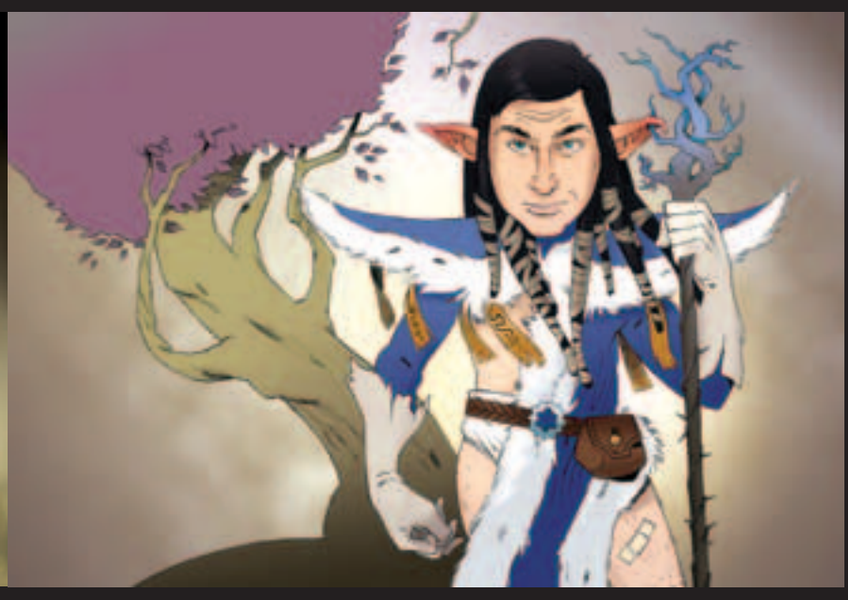
Вообще всяческих интервью и просто бесед с представителями индустрии на первом году жизни журнала было очень много. Далеко не все игры, впрочем, добрались до релиза. Где вы, ***«Москва на колесах»*** и ***«Фаза: Исход»***? А вот рассказы **Андрея «Кранка» Кузьмина** и **Дмитрия Архипова** из «Акеллы» о нелегальном переходе китайской границы с полутонной кроссовок и помидорах-убийцах читаются свежо и сейчас.

Вторая Конференция разработчиков игр перебирается из МГУ в гостиницу «Космос», где проходит ежегодно и поныне; среди западных гостей – **Том Холл** (Tom Hall) и **Джон Ромеро** (John Romero); лучшая игра – ***S.T.A.L.K.E.R***.

В майском номере – новый главный редактор. На смену Андрею Дронину пришел Дмитрий Голубничий, он же арт-директор журнала. Феномен «един-в-двух-лицах» не повторил пока никто. А из **Ion Storm** уходят сразу два дизайнера по фамилии **Смит** (не родственники). Как и в случае с **Джошом Сойером** (Josh Sawyer), они стали своеобразными буревестниками: менее чем через год студия, создавшая ***Anachronox*** и ***Deus Ex***, закроется.

Far Cry от никому не известных немцев из **Crytek** оказывается чертовски красивой и хорошей игрой – и одним из претендентов на звание лучшего шутера. Другое открытие года – ***«В тылу врага»***. Один из главных стратегических хитов 2004 года – прямиком с Украины. Также летом читателей порадовал эпохальный труд нашего бессменного автора Ивана Гусева про хентай: шесть богато иллюстрированных страниц наверняка подняли боевой дух мужской части аудитории. А укрепил его «День читателя», проведенный одновременно в Москве и Питере.

Декабрьский номер достойно завершил первый год существования журнала. На обложке – отечественный шедевр ***«Космические рейнджеры 2»***, внутри – обзоры долгожданных ***Rome: Total War*** и ***Myst 4*** и большой материал о лицензировании движка первого ***«Блицкрига»***. По числу созданных на нем проектов детище **Nival Interactive** затмевает даже крупные западные разработки, другое дело, что почти все игры – сугубо для внутреннего рынка. Но это в любом случае лучше, чем у оказавшегося никому не нужным Doom 3.



2005 год

Январь | Февраль | Март | Апрель | Май | Июнь | Июль | Август | Сентябрь | Октябрь | Ноябрь | Декабрь

Античность

Начало 2005 года ознаменовалось появлением традиции, поддерживаемой по сей день, – карикатуры на сотрудника редакции во вступительном слове. А также образцово-показательным набором обзоров: Half-Life 2, ***Vampire: The Masquerade – Bloodlines***, ***NFS: Underground 2***, ***FlatOut*** и спецом на неустаревающую тему обо всех любимых героинях. Ну а в итогах 2004 года предсказуемо победила вторая часть похождений Гордона Фримена.

На обложке февральского номера – ***«Ночной дозор»***, проект во многом знаковый. Первая игра на движке Silent Storm, не входящая в сериал, первая приличная отечественная игра по кинолицензии и первая серьезная заявка **«Нового Диска»**, до того занимавшегося в основном мультимедийными и детскими программами, на то, чтобы стать одним из ведущих российских издателей. Андрей «Кранк» Кузьмин покидает **КД-Лаб** и создает первую в нашей стране игровую продюсерскую компанию **KranX Productions**, которая помимо собственных разработок займется помощью начинающим студиям: от общей идеи до технического воплощения и налаживания производственных процессов. Пока что, правда, кроме нескольких необычных задумок и не слишком удачной ***«Не время для драконов»*** похвастаться светлогорцам нечем.

Зимой же закрывается очередная ролевая студия – после провальных продаж Bloodlines без издателя остается **Troika Games**, и ветераны индустрии, работавшие еще над первой Fallout, разбегаются кто куда.

В марте проходит первая народная церемония вручения наград в области компьютерных и видеоигр **Gameland Award**. Номинации и номинантов придумывали редакции «РС ИГР» и **«Страны Игр»**, а за победителей голосовали читатели при помощи анкеты из журналов или на сайте мероприятия. Лучшей игрой 2004 года народные массы выбрали «В тылу врага» (поскольку в церемонии участвовали только отечественные проекты, победитель вполне достойный). ***World of Warcraft***, вышедшая еще в ноябре 2004 года и успевшая разойтись полуторамиллионным тиражом, лишь весной удостаивается обзора. Но с MMORPG спешка ни к чему – пока преодолеют послестартовые технические трудности, пока сформируются устойчивые сообщества игроков, выйдет гигабайт-другой патчей, составить полноценное мнение сложно, ведь онлайновые проекты непрерывно улучшаются. Вряд ли можно было представить, что **Blizzard** сделала не просто удачный продукт, но породила настоящий культурный феномен, ставший не меньшей частью современной жизни, чем ***«Симпсоны»*** или ***Dungeons & Dragons***. Но что лучшего выбора для знакомства с жанром нет, понятно было и тогда.

Очередная КРИ запомнилась приездом Джоша Сойера – бывшего дизайнера почившей Black Isle и стриптизом на стенде ***Lada Racing Club***, а главным событием **E3 2005** становится анонс амбициозного «симулятора вселенной» ***Spore*** от **Уила Райта** (Will Wright), который, впрочем, до сих пор не вышел. Фирма **«1С»** приобретает 100 процентов акций чешско-польской **Cenega**, став тем самым крупнейшей игровой компанией в Восточной Европе, а ведущий российский разработчик **Nival Interactive** объявляет, что отныне сам издает свои проекты. Шаг в связи со скорым выходом ***Heroes of Might and Magic 5*** вполне ожидаемый: кому захочется делиться прибылью от предполагаемых миллионных тиражей? Выход долгожданной PC-версии ***GTA: San Andreas*** омрачается скандалом вокруг мода Hot Coffe; издательство **Take Two** вынуждено выпустить новый тираж с удаленными эротическими мини-играми и терпит убытки в $50 млн. Правильный между тем в декабре отмечает второй день рождения огромным материалом с рассказами о сотрудниках редакции, авторах и о том, как стать журналистом, разработчиком или киберспортсменом (он, кстати, как и многие другие интересные статьи, выложен в виде pdf на нашем диске).

СПЕЦ

2006 год

Средневековье

Третий год жизни начался с серьезных изменений: «РС ИГРЫ» первыми среди российских журналов стали выходить с двумя DVD.

Третий год жизни начался с серьезных изменений: «РС ИГРЫ» первыми среди российских журналов стали выходить с двумя DVD. При подведении итогов 2005 года победила GTA: San Andreas, и в феврале же Дмитрий Голубничий покинул пост главного редактора. Бразды правления временно принял Олег Полянский, и уже пару номеров спустя его сменил Алексей Ларичкин. На второй церемонии Gameland Award лучшей отечественной игрой народное голосование выбрало ***«Магию крови»***, а самым громким анонсом **КРИ 2006** становится ***Disciples 3***, разработка которой, как оказывается, после размолвки **Strategy First** и **MistLand-South** была доверена «Акелле». Но главное событие весны, конечно, – выход Heroes of Might and Magic 5. Когда стало известно, что продолжением знаменитого сериала занимается Nival Interactive, реакция игроков была самой разной: от надежд до больших сомнений. В мае же все встало на свои места: легендарная пошаговая стратегия возродилась, просим любить и жаловать. В ней хватало проблем и с балансом в мультиплеере, и с интерфейсом, но продажи более миллиона экземпляров (данные на конец 2007 года) только на территории бывшего СССР – довод для самых заядлых скептиков.

Не меньшее влияние геймеров привлекла и четвертая часть ***The Elder Scrolls***: тираж разошелся как горячие пирожки, появилось огромное количество фанатских дополнений и плагинов, и Правильный посвятил им большую статью. Вообще 2006-й можно назвать годом возрождения ролевых игр: впервые за долгое время вышло сразу три хита, три продолжения популярных сериалов. Вслед за ***Oblivion***, только уже осенью, появились ***Gothic 3*** и ***Neverwinter Nights 2***, и форумы, как в старые добрые времена, стали полем сражений между фанатами, еще не знающими, что в следующем году жанр опять впадет в жесточайший кризис.

Главная игровая выставка года, E3, стала лебединой песней шоу, к которому мы привыкли за двенадцать лет. Анонсы ***GTA 4***, ***Command & Conquer 3***, ***Fable 2***... и шокирующая новость от организаторов вскоре после окончания: крупные компании-участники недовольны форматом мероприятия, при котором приходится тратить миллионы долларов на дорогущие стенды, моделей и организацию развлечений для праздных зевак. Отныне на E3 допускаются только издатели, разработчики и пресса, а показывать новые проекты будут не в огромном Los Angeles Convention Center, а в отелях, разбросанных по предместьям второго по величине города США.

Этому не могли не обрадоваться устроители немецкой **Games Convention** – в августе в Лейпциг приехало на 50 тысяч человек больше, чем в 2005 году. А в ноябре в Москве успешно прошла первая российская индустриальная выставка **«ИгроМир»**, собравшая 25 тысяч посетителей за три дня.

В целом последняя треть года прошла без потрясений: любителей стратегий порадовали ***Company of Heroes***, ***Medieval 2: Total War*** и ремейк ***The Settlers 2***, ролевиков помимо упомянутой святой троицы западных хитов – скандальные ***«Санитары подземелий»***, а в декабре появился очередной юбилейный материал, в котором сотрудники редакции предстали в образе мифических персонажей со сверхъестественными способностями.

2007 год

Ренессанс

Еще в декабре компания «Акелла» объявила о втором проекте, разрабатываемом совместно со Strategy First: им оказалась ***Jagged Alliance 3***. Это стало точкой в запутанной истории отношений канадского издателя и MistLand-South (к этому времени давно уже игрового отделения GFI). ***Jagged Alliance 3D***, которая должна была стать промежуточным проектом между второй и третьей частями, осенью вдруг лишилась официального статуса, стороны обменялись обвинениями в некомпетентности, и зеленоградская разработка превращается в ***«Джаз: Работу по найму»***.
«Настоящий» же триквел создает на движке Silent Storm новообразованная студия **F3 Games** – о чем и было рассказано в февральском номере. В нем же традиционно подвели итоги: в десятке лучших игр 2006 года на первом месте – Company of Heroes.
Выпуск продолжения легендарной ***SiN*** с разбивкой по эпизодам не оправдал себя, и находящуюся на грани банкротства **Ritual Entertainment** покупает компания из «казуальной» индустрии **MumboJumbo**. Теперь **Ричард "Levelord" Грэй**, некогда – создатель уровней для ***Duke Nukem 3D***, трудится над головоломками вроде ***Luxor***. Но, если судить по нашим недавним встречам, жизнью вполне доволен.
Под первое апреля появляется обложка со S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl – но это вовсе не шутка на «День дурака». Самый известный долгострой на постсоветском пространстве все-таки вышел, и мы помимо публикации обзора шутера с непростой судьбой проследили всю эпопею, начавшуюся еще до зарождения «РС ИГР».
Лучшая отечественная игра, по мнению голосовавших за номинантов Gameland Award 2007, – «Санитары подземелий», а очередная КРИ немного сменила формат. Толпы геймеров, раньше всеми правдами и неправдами стремившиеся попасть на конференцию, удовлетворили жажду зрелищ на «ИгроМире» и прошедшей в марте **GAMEX**, и мероприятие стало тем, чем задумывалось изначально: площадкой для спокойного делового общения издателей и разработчиков, лекций и семинаров. В новом виде прошла и E3: несмотря на отсутствие яркого шоу, американская выставка осталась главным игровым событием, на которой показывали все громкие новинки, такие как ***StarCraft 2*** и ***Fallout 3***.
Август – пора больших перемен. Алексей Ларичкин покидает журнал в поисках лучшей доли, а Правильный сильно преображается внешне: происходит первая в жизни издания смена дизайна. Как мы считаем, получилось здорово, но все еще будет меняться и улучшаться. Если есть идеи по оформлению тех или иных рубрик – пиши нам. Осенью же, что называется, поперло. Словно припомнив наше ворчание по поводу неудачного 2005 года, в котором лучшей игрой для PC пришлось выбирать не первой свежести порт с консолей, издатели выдавали хит за хитом: достаточно посмотреть на материал с итогами в этом номере. Одна из последних значимых новостей – крайне низкие продажи в США ***Crysis*** и ***Unreal Tournament 3***, не дотянувших даже до 100 тысяч копий каждая. Причем дело вовсе не в том, что игры плохи (очень даже наоборот), корень зла в высоких системных требованиях. Создатели так много распинались в интервью и на презентациях о сногсшибательной графике, что это работает против них: геймеры уверились, что без компьютера за несколько тысяч долларов нечего и соваться. Миллионы потрачены зря? Отнюдь. Сколько там игр уже выпущено на движке от **Epic**?
А сколько еще анонсировано? То-то же. У Crytek с лицензированием дела не хуже. По сути, мы видим перспективную бизнес-модель: студии, зарабатывающие не выпуском игр, а продажей собственных движков. В дальнейшем это будет только развиваться, а нам пора заканчивать затянувшийся рассказ.
Новейшая история журнала творится на твоих глазах: сменилась команда, появляются новые рубрики, происходят другие, не столь заметные глазу подвижки. Например, увеличение объема текста в обзорах. Последние страницы этой летописи будут дописаны не скоро, и инопланетным исследователям предстоит еще немало удивительных открытий.

Итоги 2007

СПЕЦНОМИНАЦИИ
Прямые включения из горячих точек (ты увидишь их на специальных врезках) подготовил очень специальный корреспондент Иван Гусев

Одним морозным утром, не предвещавшим, казалось бы, ничего необычного, камеры внутреннего наблюдения, установленные в кирпичном здании на улице Тимура Фрунзе, зафиксировали движение. Сотрудники журнала, известного тебе под названием **«РС ИГРЫ»**, собирались за круглым столом. Нужно было выбрать лучших, наградить достойных, пожурить тех, кто не оправдал надежд, словом, подвести итоги прошлого игрового года. Каждый, конечно, уже сделал для себя выбор и теперь готовился любой ценой отстоять право любимчика на звание лучшей игры в своем жанре или игры года. Но постой-ка, снова писать скучные

Горы, которые мы покорили

абзацы про шутер 2007, RPG 2007, симулятор парусного спорта 2007? Да и как отобрать этих лучших, когда игровая индустрия давно ударилась в жестокое самоцитирование, игры по кинолицензиям скопом выходят на всех устройствах, имеющих хоть какой-то экран, а каждый издатель знает, что прекрасная, но неизвестная игра будет продаваться в сто раз хуже, чем кривенькая, простая, но имеющая любую цифру после названия. Не ставить же на одну ступень полноценный продукт и сиквелы, приквелы, адд-оны и дополнения. И все-таки вспомнить есть что. Именно 2007-й подарил нам невероятные пейзажи ***Crysis***. Именно в прошлом году мы впервые спустились в подводное царство ***BioShock***. ***World in Conflict*** научила нас иначе смотреть на стратегии, а ***«Ведьмак»*** наконец отправился на прилавки магазинов и жесткие диски наших PC. Мы штурмовали эти игры снова и снова, продвигаясь каждый раз все ближе к финалу, подобно альпинистам, бредущим к вершине. Давай представим игровые жанры в виде гор и вспомним, какие проекты нам встречались на их склонах. Посмотрим, кто катится вместе с лавиной вниз, а кто устанавливает флажок покорителя вершин.

Экшены и шутеры
Пик большого курка

2007-й стал годом шутеров. Они тараканами вылезали из всех щелей и бежали за нашими кошельками. Исторические и футуристические, от первого лица и третьего, многопользовательские и не очень, они стремились угодить всем. Разработчики, надо отдать им должное, превзошли себя. Жанр стрелялок, совершенно, казалось бы, одноклеточный, пытался быть оригинальным, красивым, умным. И у него это получилось. Помнишь (ну конечно, помнишь!) замечательную историю ***BioShock***? Шикарные образы, неожиданные сюжетные повороты, потрясающая атмосфера. Однако почему-то мы рано или поздно начинали чувствовать себя ершиком внутри канализационной трубы – длинного, унылого и сырого тоннеля. А «***Kane & Lynch: Смертники»***. В какой еще игре есть сразу два главных героя, так непохожих друг на друга! Наемник-предатель и маньяк-шизофреник, каждый преследующий собственные цели. Эта парочка могла положить начало совершенно новому виду компьютерных развлечений, ведь подобный тандем открывает уникальные возможности для диалогов, миссий… Не получилось. Общение героев ограничивается обычной руганью, а сложные эмоции заменены дешевенькой историей об убийстве семьи психопата Линча. Ничего, зато вышел тот самый «Сталкер»! Великая ***S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl*** при ближайшем рассмотрении оказалась

КРАЕВЕД
Александр Каныгин

НОЧНОЙ КОШМАР ВИДЕОКАРТЫ
Победитель: Crysis

Быть поклонником компьютерных игр – это большая ответственность. Разработчики считают PC технологическим полигоном для испытаний, а нас, видимо, подопытными кроликами. Участь незавидная, хотя какой-то мазохистский кайф определенно есть.

Наверное, не мы одни переигрывали миссии в World in Conflict, потому что засмотрелись на дым, стелющийся по земле, или проседающие под артиллерийским огнем дома. Unreal Tournament 3 наглядно продемонстрировала, почему у каждого уважающего себя разработчика куплена лицензия на движок Unreal 3. Однако самым страшным испытанием для психики стала Crysis. Студия Crytek не скрывала правды о системных требованиях шутера 2.0, но все оказалось еще хуже, чем мы предполагали. Эта игра – монстр, воплощенный в программном коде. Недавно энтузиасты в порядке эксперимента соединили три лучших на сегодняшний день видеокарты и в максимальной детализации получили в Crysis чуть больше тридцати кадров в секунду с провалами до четырнадцати. Такой вот прогресс.

симпатичным, интересным, но совершенно обыкновенным экшеном от первого лица, чем немало расстроила тех, кто ожидал увидеть мессию с AK47 наперевес. Другой небожитель, ***Crysis***, не оправдал надежд разработчиков и издателей: супертехнологичная игра за первые две недели продаж в США разошлась тиражом 86 тысяч копий – многие пользователи просто не стали покупать коробку, боясь высоких системных требований.

Еще худший результат показала ***Unreal Tournament 3***, ее с легкостью обошла ***Call of Duty 4: Modern Warfare***, расставшаяся с порядком надоевшим сеттингом Второй мировой и променявшая фрицев на террористов. А вот ***Gears of War*** доказала скептикам, что слово «кроссплатформа» вовсе не ругательство и неоднократно пройденный на приставке экшен может быть весьма интересен владельцам PC. За общий стиль и харизму Маркуса Феникса, начинающего каждую фразу со смачного DAMN и открывающего двери исключительно ударом бронированного сапога, выдаем игре вымпел «Экшен года». Что до шутеров, то почти все сотрудники редакции нехотя признались, что до сих пор играют в ***Team Fortress 2*** и именно ее считают лучшей в этой номинации. Знаешь, фирменные реплики мультяшных персонажей так удобно употреблять на рабочем месте. Эй, кто трогал мою пушку, признавайтесь!

РОЖДЕННЫЙ БЫТЬ ПЛОХИМ

Победитель: Overlord

Неудачи на работе? Подруга подкинула проблему? Компьютер с немым укором смотрит в глаза и требует апгрейда? О, как все это знакомо. Хочется хорошенько нахамить всем и каждому, а кое-кому даже подправить интерфейс. Запусти-ка лучше игру и выплесни агрессию в виртуальном мире. Будь мелочным, жадным, злопамятным, наслаждайся каждой секундой праздника непослушания! В 2007 году в магазины не завезли новых частей Grand Theft Auto или Postal, так что оторваться по полной не получилось. Однако игр, позволяющих стать bad mazafaka, хватало. Вместе с братством NOD и душкой Кейном мы уничтожили сотни тысяч соплеменников. Рядовые армии строггов атаковали Землю в Enemy Territory: Quake Wars. Вели себя как последняя сволочь в The Witcher и Jade Empire: грубили, били слабых и помогали каннибалам и явным подонкам. Однако самой-самой «плохой» игрой нужно признать Overlord. Признайся, ты всегда хотел примерить шкуру Саурона и, окруженный сворой галдящих прихвостней, карать и миловать. Что ж, Overlord дает такой шанс, пользуйся!

Гонки и симуляторы
Серпантин «300 по встречной»

ШТУРМАН
Павел Демин

Прошедший год для поклонников гоночных игр получился противоречивым. С одной стороны, свет увидели множество давно ожидаемых проектов. С другой – немногие из них оправдали возложенные на них надежды. Ни один из вышедших за минувшие двенадцать месяцев рейсингов не удостоился девятки и звания стопроцентного хита. А вот разочарований было не счесть.

Не покривлю душой, если скажу, что главное из них – ***Need for Speed ProStreet***. «Лодочная» физика автомобилей, скудный набор режимов, нудная карьера, безвкусно оформленные треки – простить такое создателям самой популярной гоночной серии, которые, очевидно, сбились с пути, не смогли даже ярые поклонники NFS. Прошлогодняя ***Need for Speed Carbon*** при всей своей вторичности смотрелась на порядок привлекательнее. Под конец года разразились сиквелом и создатели одной из лучших гоночных аркад, посвященных стритрейсингу. Но и **Juice Games** пошла не той дорогой. ***Juiced 2: Hot Import Nights*** получилась отличным сборником чужих идей, однако потеряла собственное лицо, индивидуальность, за которую мы любили первую часть. Нельзя назвать триумфальным и возвращение древнейшей раллийной серии от ***SEGA***. Пустышка ***SEGA Rally*** в красивой обложке, идеально подходящая для игровых приставок и автоматов, на компьютере смотрелась откровенно смешно.

А вот производители лучшей мотоциклетной серии ***MotoGP*** в грязь лицом не ударили. Да, на нововведения в **Climax** поскупились. Однако авторы пересадили версию 2007 года на новый движок, и этого оказалось достаточно, чтобы удовлетворить запросы всех поклонников Moto Gran Prix. Равных MotoGP ’07 все равно нет и в ближайшем будущем не предвидится.

Не дремали и отечественные игроделы. Сразу два лучших российских рейсинга обзавелись сиквелами. Но, к сожалению, ни ***«Адреналин 2: Час пик»***, ни ***«Полный привод 2: Hummer»*** не дотянули до уровня предшественников. Автомобильные баталии на московских улицах быстро наскучили, да и покорять бездорожье на лощеных импортных внедорожниках оказалось не так увлекательно, как на отечественных уазиках.

Борьба за пальму первенства в 2007-м, как и ожидалось, развернулась между ***Test Drive Unlimited*** и ***Colin McRae: DiRT***, рейсингами совершенно разноплановыми. Попытка их сравнения сродни поиску ответа на вопрос, кто лучший спортсмен – футболист **Кака** (Kaka) или биатлонист **Бьорндален** (Bjoerndalen). Оба – мастера своего дела. Так же и здесь, с тем лишь отличием, что ни творение **Eden Games**, ни детище **Codemasters Studios** идеальными не назовешь.

Да, TDU – это свежий взгляд на рейсинги. Да, на виртуальном Оаху можно проводить вечера напролет. Но нам милее раллийная гонка старой школы. Colin McRae: DiRT – зрелищнее, динамичнее, просто интереснее. Ей и достается главный приз.

УДАР НИЖЕ ПОЯСА

Победитель: Спортивные игры от Electronic Arts

Удар ниже пояса, как ты и сам знаешь, – запрещенный в спорте прием. Однако именно его больше всего любят в американской корпорации монстров Electronic Arts. Такое впечатление, что, когда на планерке идет обсуждение спортивных симуляторов, директорат хором кричит: «Персональщики?! Врежьте им по шарам!» Разработчики угрюмо кивают и идут клепать постыдные убожества вроде NHL 08, NBA Live 08 и FIFA 08. В минувшем году «электроники» по злобности превзошли сами себя. NHL 08 оказалась неиграбельной издевкой. Единственное «нововведение» в геймплее, которое запомнилось, – вратари весело суют клюшки в ноги проезжающим мимо хоккеистам и, наверное, гогочут, глядя, как несчастные делают кувырок. NBA Live 08 заставит разлюбить баскетбол даже темнокожего сиротку, которому эту игру привезли в детдом на Новый год. FIFA 08 не так плоха, как ее сестры, но полюбить ее можно лишь из жалости.

Самое поганое, что на консолях под именами NHL 08, NBA Live 08 и FIFA 08 знают совсем другие игры. Добротные. Интересные. И, к сожалению, нам недоступные.

САМЫЙ ГОРЯЧИЙ АДД-ОН

Победитель: World of Warcraft: The Burning Crusade

Многие хитовые игры в 2007 году обзавелись адд-оном. Company of Heroes: Opposing Fronts, Medieval 2: Total War Kingdoms, Civilization 4: Beyond the Sword стали настоящими подарками для фэнов. Мы возлагали большие надежды на The Elder Scrolls 4: Shivering Isles, но увы... Не сказать, чтобы разочаровались, хотя, конечно, хотелось большего. Именно за этим бОльшим мы двинулись в Азерот.

Вот уже который год Blizzard Entertainment работает как сапер: без права на ошибку. И World of Warcraft: The Burning Crusade – лучшее подтверждение таланта и профессионализма сотрудников компании. Это больше, чем адд-он, его не испортишь банальностями вроде: «Две новые расы, доселе невиданные локации, квесты, монстры, заклинания и "левел кап" на отметке 70». The Burning Crusade предлагает сотни маленьких открытий, когда ты удивленно вскидываешь брови и говоришь: «Какие все-таки близзардовцы молодцы!» Не удивительно, что только в премьерный день в «крестовый поход» отправились 2.4 миллиона человек, купивших дополнение, а персонажей несознательных личностей вроде Олега Хажинского, Святослава Торика, Николая Третьякова или Александра Каныгина всегда можно отыскать в городах Азерота.

Ролевые игры
Дряхлодруин, или Гора вселенской немощи

ЭКСКУРСОВОД
Александр Трифонов

Проходим аккуратнее, смотрим под ноги. Не обожгись! Хотя ролевые игры и не стремятся каждый год похоронить, как те же квесты, положение дел в жанре не менее плачевное. Чистокровных представителей без каких-либо примесей раз-два и обчелся – при определении победителя выбора в общем-то никакого и не было – за отсутствием соперников. ***Hellgate: London*** заигралась кровосмешением с шутерами, в который раз показав очевидное – гибриды долго не живут. Action-ответвление, за вычетом дополнения к ***Titan Quest***, не порадовало ничем: ***Silverfall***, ***Loki***, ***«Не время для драконов»***, ***«Трудно быть богом»*** – безыдейность, серость, технические недоработки. В сухом остатке – портированная на нашу с тобой платформу с немалой задержкой ***Jade Empire***, с легкостью отобравшая у ***Gothic 3*** титул самой глючной ***Two Worlds*** и новоявленная звезда – ***«Ведьмак»***. Хроменькая, кривая, но звезда. Польскому долгострою не хватает лоска дорогих западных проектов вроде ***Neverwinter Nights 2: Mask of The Betrayer***, и все же авторы умудрились привнести в жанр хоть что-то новое. Неочевидность последствий принимаемых решений, сюжет, не сосредоточенный лишь на главном герое, и мрачный мир, в котором привычные фэнтезийные клише поставлены с ног на голову: Геральт побеждает со счетом 3:0 и остается один-одинешенек на пепелище.

А теперь осмотрим многопользовательские достопримечательности. В онлайне засилие адд-онов переходит все разумные границы: пара – к первой (!) ***EverQuest***, по одному – к ***Guild Wars*** и ***EverQuest 2*** и даже к ***Final Fantasy 11*** (если это кому-то интересно). Но все их заслоняет гигантская тень ***World of Warcraft: The Burning Crusade***, продавшейся большим тиражом, чем все прочие MMO и одиночные RPG, вместе взятые. Тем большее уважение вызывают команды, не боящиеся бросить вызов могучей **Blizzard**. ***Vanguard: Saga of Heroes***, ***Granado Espada***, угодившая на обложку этого номера ***Tabula Rasa*** – особыми достижениями по числу подписчиков разработчики похвастаться не могут, но какой-то кусок пирога откусили и они. У победителя же, ***The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar***, есть сильнейший козырь – вселенная и сюжет, благодаря Голливуду ставшие известными всему цивилизованному миру (и даже тем, кто книги в глаза не видел и о Профессоре слыхом не слыхивал), и на редкость удачное их внедрение в игровой процесс. Поучаствовать в событиях, происходящих параллельно истории Братства кольца, идти чуть впереди или немного позади Фродо с компанией – что есть большее счастье для настоящего ролевика?

ПЕРСОНАЖ ГОДА

Победитель: Большой папочка (BioShock)

Лару Крофт и Марио знают в миллионы раз больше людей, чем, скажем, Николая Дроботенко. Яркий персонаж способен вытащить даже унылую игру и зажить счастливо на страницах книг и журналов, в кино и на ТВ. И это необязательно должен быть человек, персонаж может быть вовсе неодушевленным предметом!

В 2007 году состоялось немало приятных знакомств с новыми и подзабытыми старыми героями. Блистательно вернулся на сцену кролик Макс, такой же, как и раньше, агрессивный, безумный и обаятельный. У него, кстати, есть что-то общее с психопатом Линчем из «Kane & Lynch: Смертники». Геральт и Меченый выступили представителями от племени хмурых, неразговорчивых персонажей с темным прошлым. А пулемет Саша из Team Fortress 2, который мы тоже номинировали, общается посредством убийственных очередей, но не прав будет тот, кто скажет, будто у него нет души.

Победу все же мы присудили Большому папочке. Этот мутант-водолаз стал символом шутера BioShock. Когда издатель поинтересовался у геймеров, что бы они хотели увидеть в коллекционном издании игры, большинство проголосовало за... фигурку папаши. Ибо душка и симпапон, да.

ЭРОТИЧЕСКАЯ ФАНТАЗИЯ

Победитель: «Ночные бабочки» (The Witcher)

Издатели продолжают верить в миф: чем меньше одежды на сексапилке, изображенной на обложке игры, тем выше продажи заветной коробочки. Конечно, это неправда. Нет-нет. Хотя, с другой стороны, появление в игре соблазнительного персонажа обычно положительно сказывается на популярности проекта. И разработчики рады стараться! Тем, кто любит погорячее, предложат знакомство с Адой Вонг из Resident Evil 4. Тихоням – с Предрассветной звездой (Jade Empire: Special Edition). Остальные млеют от Аликс Вэнс и называют Гордона Фримена идиотом. Лара Крофт в Tomb Raider Anniversary снова прикинулась наивной школьницей, однако номер не прошел – размер ее груди пугает даже Анну Семенович, что уж говорить о неокрепшей детской психике.

Дальше всех пошла студия CD Projekt – создатель The Witcher. Поляки организовали целый бордель на выезде и предложили ни в чем себе не отказывать. Распутные дамы охотно дарят фото на память и умоляют поскорее возвращаться. За что мы и вручаем им пальму первенства.

Стратегии
Перевал резиновой рамки и зеленого хекса

АБОРИГЕН И ХРАНИТЕЛЬ ЦЕННОСТЕЙ
Олег Хажинский

Сказать, что прошедший год обделил нас хорошими стратегиями, – значит сморозить полную глупость. Любители шевелить извилинами весь год получали усиленное питание, и лично мы мечтали только об одном – найти укромный уголок без телефонов и надоедливого начальства, чтобы поиграть как следует в ***Sid Meier's Civilization 4: Beyond the Sword***, уединиться с ***Galactic Civilization 2: Dark Avatar***, отдать должное гениальной ***Medieval 2: Total War – Kingdoms***, пройти наконец ***Company of Heroes: Opposing Fronts*** или окончательно уйти из реальности в компании ***Heroes of Might & Magic 5: Повелители Орды***. Все перечисленные игры исключительно хороши, и каждая достойна надолго обосноваться на твоем жестком диске, но вот незадача – у нас принцип: игрой года не может стать адд-он, нам подавай что-нибудь свеженькое!

В жанре RTS очень ярко выступила амбициозная ***Supreme Commander*** – **Крис Тейлор** наконец явил миру духовного наследника культовой ***Total Annihilation*** и даже успел сотворить продолжение: ***Supreme Commander: Forged Alliance***. Эта игра раздвигает границы стратегического жанра (как, впрочем, и наши представления о разумных системных требованиях) и вполне достойна звания RTS года, однако… давай не будем забывать о победоносном возвращении на большие экраны живого классика – ***Command & Conquer: Tiberium Wars***. Стремительный и беспощадный боевик, который умеет смеяться над собой, пришелся по вкусу и ностальгирующим фанатам, и новичкам. М-да, непростой выбор… А вот и нет! Шведы из **Massive Entertainment** избавили нас от мучительных раздумий, сотворив ***World in Conflict*** – феноменальную RTS, которая красива как Бог, играется так, что не оторваться, фонтанирует свежими (ну хорошо, свежими для RTS-жанра) идеями и, пожалуй, демонстрирует другим разработчикам путь, по которому двинутся многопользовательские стратегии будущего. RTS года, без сомнений! Так держать!

В «походовом» направлении все традиционно скромнее. Наследники древних династий, сияя вновь обретенными полигонами, не стремятся к революциям в жанре. Бездонная ***Europa Universalis*** (нет, не убеждай нас в том, что она не пошаговая, все равно большую часть времени в нее играешь в режиме паузы, да и когда счет идет на столетия, говорить о реальном времени глупо) в 2007-м пережила третье переиздание и с каждой итерацией становится все лучше и лучше – однако у нас есть ощущение, что изменения эти происходят в третьем знаке после запятой, а мы хотим свежих впечатлений! Вот, например, ***«Обитаемый остров: Послесловие»*** от гранд-мастеров варгейма из **Wargaming.net** – очень серьезный кандидат на победу. Однако самое яркое впечатление оставил ***«Кодекс войны»*** от **1C: Ino-Co** – компактный, камерный, ладно скроенный и по-домашнему уютный варгейм – своеобразный трибьют разработчиков игре нашего босоногого детства ***Fantasy General***. Встречай, походовая стратегия года – «Кодекс войны»!

РУССКИЙ ДУХ

Победитель: S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

Создатель «Тетриса» Алексей Пажитнов, отвечая западным журналистам на вопрос о развитии российской игровой индустрии, был скептичен и грустен. Мол, пару лет назад ему казалось, что есть подвижки к лучшему, но нет, померещилось. Мы не столь категоричны, как Пажитнов, и все-таки, надо признать, поводов для гордости у игроделов СНГ немного. Nival отметилась вторым аддоном к Heroes of Might and Magic 5. Студия Ino-Co выпустила отличную, но явно «недлявсехшную» стратегию «Кодекс войны». Питерцы из Saber Interactive, маскирующиеся под американцев, наконец-то доделали шутер TimeShift, но оваций не дождались. А еще были 7.62, «Смерть шпионам», «Обитаемый остров: Послесловие» и неожиданно неплохой «Дайвер. В поисках Атлантиды».
Увы, по большому счету в 2007 году мы могли гордиться только одной игрой – S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl. Украинцы творили несколько долгих лет, частыми отсрочками релиза заставив возненавидеть этот умный шутер, а потом снова полюбить. Так держать, GSC!

ИНОГДА ОНИ ВОЗВРАЩАЮТСЯ

Победитель: Сэм и Макс (Sam & Max)

Многие харизматичные персонажи игр не выдерживают борьбы за место под солнцем и пропадают с экранов мониторов. Где сейчас земляной червяк Джим? Что стало с бравым воякой Джоном Блэйдом? Увидим ли мы их когда-нибудь снова? Однако особо упертым героям удается вернуться на рынок и доказать, что их еще рано отправлять в запас. Лысый злой гений Кейн снова в строю, смотрит прямо в камеру и говорит ужасные вещи. Инспектор Текила, дебютировавший в гонконгском боевике «Круто сваренные» еще в 90-х годах прошлого века, уговорил режиссера Джона Ву (John Woo) взять его на новую роль. К сожалению, Stranglehold оказалась игрой, прямо скажем, не выдающейся, так что возвращение получилось несколько смазанным.
Чего нельзя сказать о Сэме и Максе! Признаться, мы не надеялись на новую встречу с рассудительным псом и кроликом с психическим диагнозом. Спасибо Telltale Games, которая сумела реанимировать зверодетективов. Показ сериала Sam & Max продолжается, добро пожаловать к монитору.

Игра года
Апельсиновая вершина

УСТАНАВЛИВАЛ ФЛАГ
Александр Каныгин

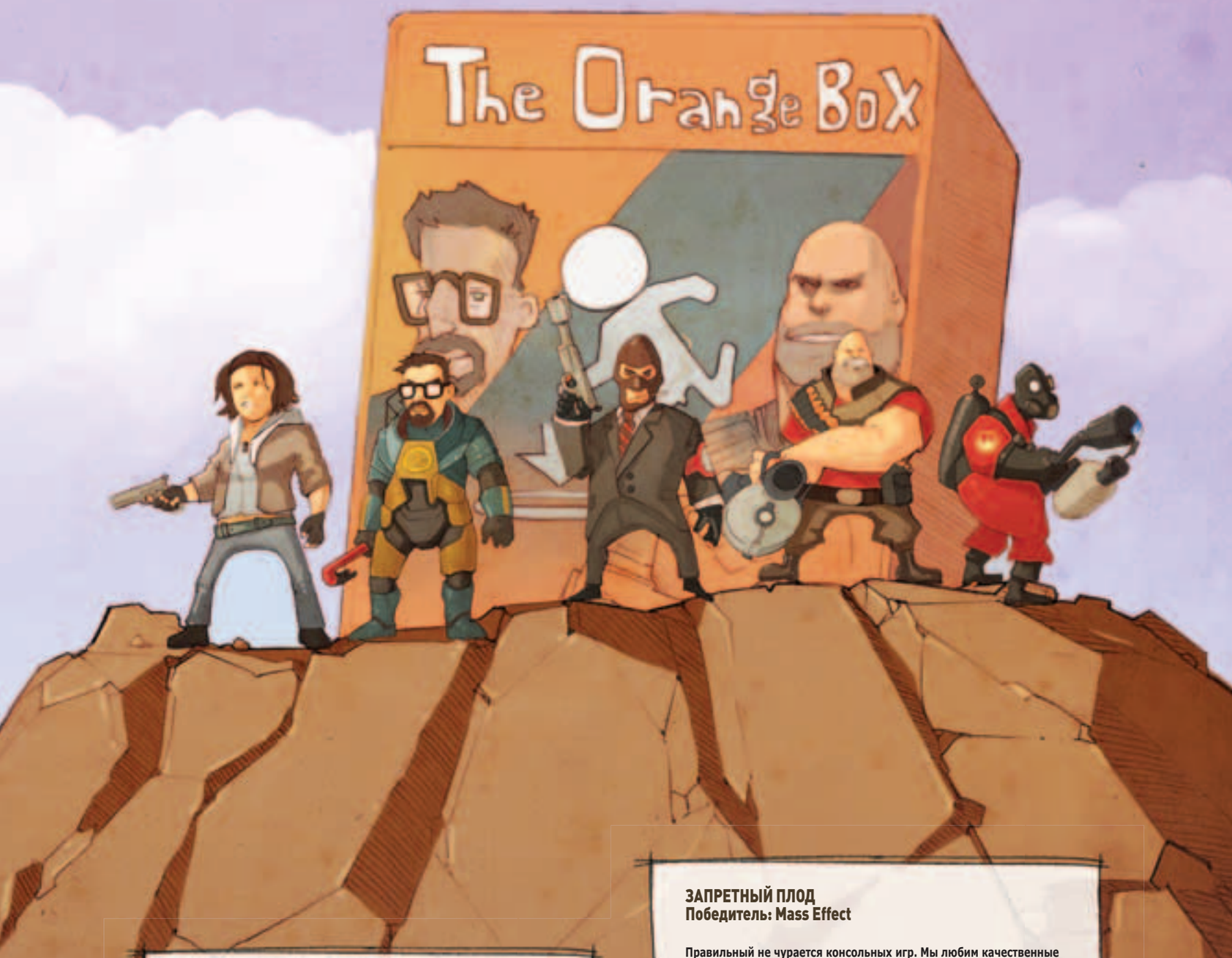
Мы добрались до вершины, позади десятки пройденных игр, километры трудных горных троп. Ты ведь ожидал увидеть эти лица в конце пути, признайся. Пять лет, потраченные на разработку ***Half-Life 2***, шестнадцать долгих месяцев, разделяющие премьеры ***Episode One*** и ***Episode Two***, бесконечные переносы релиза ***Team Fortress 2*** теперь вспоминаются с улыбкой. Все эти игры здесь, с нами.

Подожди, читатель. Положи в корзину помидор, который ты хотел швырнуть в нашу сторону. Каемся, в этот раз мы не выбрали игру года. Что лучше, фантастические красоты ***Crysis*** или невероятное чувство скорости ***Colin McRae: DiRT***? Как могут передать ощущения от игры сухие цифры? Пусть сегодня продукт получил солидную девятку. Заслуженную девятку, говорящую о его несомненном качестве, отличной работе авторов и вкладе игры в индустрию в целом. Но что ты сможешь рассказать о ней завтра? А через месяц? Спустя год? Значит, «игра года» – это не просто крепкий интересный проект. Мнения сотрудников редакции разделились, присутствующие принялись отстаивать своих любимчиков, обсуждение зашло в тупик. Когда же каждый рассказал о том, чем ему запомнился 2007-й, оказалось, что все без исключения играли в Team Fortress 2, ***Portal*** и Half-Life 2 Episode Two. Совершенно верно, в игры, поступившие в продажу в составе сборника The Orange Box. **Valve Software** бьет без промаха – ее идею впору принимать на вооружение другим разработчикам. Одна коробка, пять игр, три из них ты прошел вдоль и поперек, одна новая очень короткая, а в многопользовательской всего шесть карт. При этом довольны все. Парадокс? Нет, правильный маркетинговый ход.

В одной упаковке тебе предлагается сразу тридцать три удовольствия. Пропустил оригинальную Half-Life? Да вот же она – потрясающая история об очкарике Гордоне Фримене, ясным деньком пришедшем на работу в уютную секретную лабораторию и устроившем там катастрофу мирового масштаба. Ты так и не понял, кто был тем подозрительным субъектом с чемоданчиком? Запускай вторую часть. Проходи «эпизоды», знакомься с болтливой Аликс и ее ручным песиком – железным дровосеком. Марш-бросок по местам былой славы незаметно готовит игрока к встрече с остальными обитателями апельсинового ящика. Если Half-Life удается совмещать азартную стрельбу и решение пусть простеньких, но загадок, Team Fortress 2 и Portal разделяют два этих направления. Нравится пальба – выбирай TF2, по душе многочасовые поиски решения головоломок – получи Portal.

Чуть позже мы увидели в продаже игры из заветной коробочки по отдельности. Однако чувство от обладания ей сродни мечте заядлого коллекционера: в твоих руках самое полное собрание ценностей, все до единого компонента здесь, в твоих руках. Поклонник ли ты PC, или предпочитаешь игровые приставки, неважно. Состав, вид, цвет, возможно, даже вкус The Orange Box везде одинаковый. Это лучший продукт прошлого года, с чем мы его и поздравляем.

В одной упаковке тебе предлагается сразу тридцать три удовольствия. Пропустил оригинальную Half-Life? Да вот же она – потрясающая история об очкарике Гордоне Фримене



ГЛЮК ГОДА
Победитель: BioShock

Разработчики игр иногда похожи на художников. Каждый ищет вдохновения, каждый работает в своем стиле. Кто-то придерживается классической манеры и чурается экспериментов. Кто-то нашел себя в минимализме. Нам же интересны работы сюрреалистов. Необычные, притягательные, самобытные и потому прекрасные. В 2007 году благодаря адд-ону The Elder Scrolls 4 мы совершили прогулку по стране Шизофрении. Сэм и Макс в эпизоде Reality 2.0 исследовали виртуальную реальность – хотя со стороны казалось, будто бы пес, кролик и ты вместе с ними объелись «кислоты». Team Fortress 2 заставляла хихикать уже при виде персонажей, а Portal брала сдержанностью и неординарностью. Однако лучшее полотно написала Irrational Games (ныне – братья 2K и 2K). BioShock поражает воображение. Ее коридоры хочется обходить, как картинную галерею, не спеша, смакуя каждую деталь. Большого папочку рассматривать как предмет искусства, как статую гипертрофированного Голиафа, еще не встретившегося с Давидом. Вокруг нас все так необычно, так интересно, что, кажется, не хватает только Шляпника, Алисы и Чеширского кота.

ЗАПРЕТНЫЙ ПЛОД
Победитель: Mass Effect

Правильный не чурается консольных игр. Мы любим качественные проекты и не боимся говорить о них. И мы, и ты всегда должны быть в курсе того, что творится в индустрии, пусть консоли и не наша делянка. Тем более что современные игры имеют привычку приходить и на нашу платформу с небольшим опозданием. Должны заверить: в 2007 году ты пропустил не так много. Да, на Wii появилась Super Mario Galaxy, и критики назвали ее лучшей игрой за последние десять лет. Однако Марио всегда игнорировал персональные компьютеры, сдержанно кивнем ему и двинемся дальше. На PlayStation 2 вышла God of War 2, превосходный слэшер в греческих декорациях. Так и хочется сказать разработчикам: подтяните графику и добро пожаловать на PC! Несостоявшимся музыкантам явно пришлась бы по вкусу Rock Band. Впрочем, Guitar Hero 3 уже дебютировала на персоналке, дойдет очередь и до «Рок-группы».
За победу в этой номинации боролись Мастер Чиф и коммандер Шеппард, то есть Halo 3 и Mass Effect соответственно. RPG от BioWare, на наш взгляд, солиднее: как подан сюжет, какие диалоги, какие пейзажи! С другой стороны, и Mass Effect, и Halo 3 рано или поздно должны появиться на PC – тогда ты сам решишь, кто лучше.

ТЕКСТ: ИВАН ГУСЕВ

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Уоррен Спектор, глава Junction Point Studios

Разработка игр требует от человека невероятной отдачи. Нужно уметь сфокусироваться на главном, полностью посвятить себя игре, верить в то, что творишь. Ну и конечно, нужно время. Мне пятьдесят два года, и в идеальном мире я бы, наверное, успел сделать еще пять игр. Однако, скорее всего, мне осталось поработать всего над тремя – проекты в последнее время забирают куда больше времени, чем раньше.

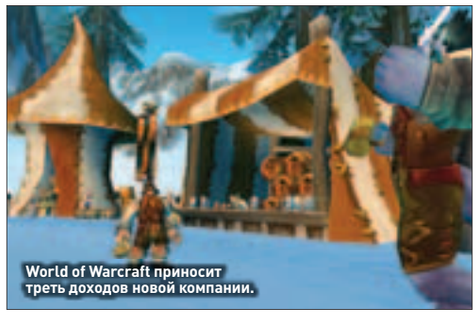
America's Army рада рекрутам.

Армия США использует онлайновый шутер ***America's Army*** для вербовки новобранцев и тренирует солдат при помощи симуляторов боевых действий. Однако качество последних устраивает далеко не всех – генералов смущает устаревшая графика и сложная настройка сценариев. Исправить все недочеты призвана новая армейская организация **TPO Gaming**. Ее главная задача – создавать реалистичные по содержанию и графике милитари-симуляторы. Первый подобный проект разработчики в погонах обещают сдать в… 2015 году.

63

процента американцев играют в электронные игры (по данным NPD Group)

ACTIVISION BLIZZARD МЕТИТ В ЛИДЕРЫ



World of Warcraft приносит треть доходов новой компании.

Перед тобой глава Activision Blizzard.

Наверняка ты уже слышал: издательства **Vivendi Games** и **Activision** объединяются! Мы не успели подробно рассказать об этом без преувеличения историческом событии в прошлом номере, так что наверстывать упущенное приходится сейчас.

Все началось с того, что исполнительный директор Activision **Роберт Котик** (Robert Kotick) пообедал с исполнительным директором Vivendi Games **Брюсом Хэком** (Bruce Hack). Разговаривали на любимую тему «Как бы заработать побольше денег», и неожиданно обоих осенила идея: а почему бы не объединить силы в борьбе за звание издателя №1?! Ведь у Activision в портфолио серии ***Guitar Hero***, ***Call of Duty***, ***Tony Hawk*** и прочие джеймсы бонды со спайдерменами. В свою очередь, Vivendi Games владеет компанией **Blizzard Entertainment** и вместе с ней ***Diablo***, ***StarCraft***, ***Warcraft*** и, конечно же, ***World of Warcraft***. Короче, партнеры вполне достойны друг друга.

Объединение Activision и Vivendi Games в игровую империю **Activision Blizzard** завершится этим летом. Общая сумма сделки оценивается почти в 19 миллиардов долларов! Контрольный пакет акций (52%) будет принадлежать Vivendi, однако руководить компанией доверено бывшему боссу Activision **Бобби Котику** (Bobby Kotick). И не волнуйся: Blizzard не грозят кадровые перестановки и она сохранит творческую свободу.

ВРЕМЯ СОБИРАТЬ TIBERIUM

В EA уверены: Tiberium обречена на успех.

Надеемся, Tiberium не повторит печальную судьбу C&C: Renegade.

Подтвердились слухи о том, что **Electronic Arts** работает над новой игрой во вселенной **Command & Conquer**. Компания анонсировала тактический шутер от первого лица ***Tiberium*** и объявила предполагаемую дату его релиза – конец года. «Электроники» уверены: игра станет первой частью успешной серии, способной конкурировать по популярности с C&C. Что ж, примерно то же самое они утверждали в 2002 году накануне выхода ***Command & Conquer: Renegade***, однако FPS от студии **Westwood** не стал бестселлером, и сиквел зарубили.

Действие Tiberium разворачивается спустя одиннадцать лет после третьей тибериумной войны. В центре событий – таинственная башня, возвышающаяся в пустыне, образовавшейся на месте Средиземного моря. Инопланетяне готовятся к вторжению, и остановить их способен лишь бравый вояка Риккардо Вега. Геймплей Tiberium, судя по всему, выдержан в духе ***Brothers in Arms*** – игрок героически поведет за собой солдат в бой, будет руководить сразу несколькими взводами и вызывать поддержку с воздуха. Последний штрих к портрету – «тибериумный» шутер создается на движке CryENGINE2.

RISE OF KUNARK: ВРЕМЯ ПРИШЛО!

Открой для себя мир интриг и опасностей!

- Начни свой героический путь в новом стартовом городе Горовин
- Играй новой драконоподобной расой Сарнаков
- Подними боевой и ремесленнический уровень до 80-го
- Исследуй новые земли Бездны Робких, пройдя сотни новых квестов

ПРИКЛЮЧЕНИЯ НАЧИНАЮТСЯ С EVERQUEST II!

ГОД УСПЕХА В РОССИИ!

EVERQUEST II

ПО-РУССКИ

RISE OF KUNARK

WWW.AKELLA-ONLINE.RU

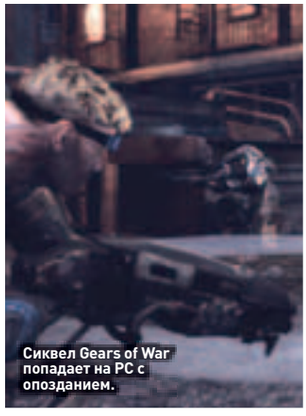
© 2004-2007 Sony Online Entertainment LLC. EverQuest, SOE и логотип SOE являются зарегистрированными торговыми знаками. Rise of Kunark и Station Players являются зарегистрированными торговыми знаками Sony Online Entertainment LLC в США и/или других странах. Все другие торговые знаки и наименования принадлежат соответствующим владельцам. Все права защищены.

SOE SONY ONLINE ENTERTAINMENT

Акелла online

EndWar начнется не скоро.

Сотрудники французского издательства **Ubisoft** лихо пьют шампанское из горла. Поводом для праздника стали феноменальные продажи приключенческого экшена ***Assassin's Creed***. Игра уже разошлась по миру тиражом свыше 2.5 миллиона экземпляров. В феврале подоспеет PC-версия. Всего Ubisoft планирует продать больше 5 миллионов Assassin's Creed. Поскольку с доходами у компании сейчас все в порядке, она воспользовалась удобным случаем, чтобы безболезненно задержать релиз ***Tom Clancy's EndWar***, ***Brothers in Arms: Hell's Highway*** и ***Far Cry 2***. Эти игры выйдут во второй половине 2008 года.


Сиквел Gears of War попадает на PC с опозданием.

Тираж экшена ***Gears of War*** давно перевалил за 4 миллиона, и никто не сомневается: рано или поздно **Epic Games** порадует нас сиквелом. Кстати, похоже, это случится раньше, чем многие надеялись. Недавно солидный интернет-магазин **Amazon** начал принимать предзаказы на ***Gears of War 2***. В качестве даты релиза указывалось 15 ноября 2008 года. Поскольку игра еще даже не анонсирована, «эпики» потребовали немедленно прекратить безобразие. Amazon извинился за оплошность. Однако допускаем, что никакой ошибки нет. В свое время точно так же Amazon растрезвонил всему свету о шутере ***Condemned 2***.

ХОДЯТ СЛУХИ

ЛАРА НАШЛА ДРУГОЙ МИР?

Новое приключение Лары начнется в Мексике.

Говорят, Underworld будет мрачноватой игрой.

Мы на 99 процентов уверены в достоверности сведений о ***Tomb Raider Underworld***. Однако издательство **Eidos Interactive** пока играет в молчанку.

Итак, по неподтвержденной информации, американская студия **Crystal Dynamics** работает над своим третьим приключенческим экшеном с мисс Крофт в главной роли. Действие игры разворачивается после событий ***Tomb Raider Legend***. Продолжая поиски матери, Лара приезжает в Мексику и пытается раскрыть тайну календаря майя. По легенде, есть пять дней, когда открываются порталы в Другой мир и Земле грозят страшные беды. Tomb Raider Underworld порадует прежде всего новым современным движком. Разработчики намерены создать виртуальный мир, умеющий «реагировать и запоминать». Лара оставляет следы на песке, но дождь постепенно смывает их. Сломанная ветка так и останется болтаться на ветру. Одежда и тело роскошной героини пачкаются. Поговаривают, в новой игре Лара будет сражаться не столько с людьми, сколько с дикими зверями – большинство из них ты не увидишь в зоопарке. Расхитительница гробниц научилась эффективнее использовать свои пистолеты и теперь может целиться сразу в двух врагов. Кроме того, она освоила несколько новых акробатических трюков.

Tomb Raider Underworld выйдет уже в этом году на PC и консолях нового поколения.

CRYSIS НИКОМУ НЕ НУЖЕНА?

Если продажи Crysis будут стабильными, игра окупится с лихвой.

Crysis – настоящая игра будущего.

Интерес геймеров к шутеру ***Crysis*** не вызывает сомнения. Игра вышла отменная и получила от критиков справедливо высокие оценки. Внимание, вопрос: почему же тогда она так плохо продается? За первый месяц FPS немецкой выделки разошелся в США смешным тиражом 86 633 экземпляра. Еще хуже обстоят дела у многопользовательского шутера ***Unreal Tournament 3*** – за аналогичный период игру купили 33 995 геймеров. Не пора ли разработчикам из **Crytek** и **Epic Games** хвататься за головы и кричать «Караул!»? Не пора. Эксперты считают, что и Crysis, и UT3 еще покажут себя в 2008-м. Да, премьера игр не удалась. ***Call of Duty 4*** и ***The Orange Box*** составили более чем достойную конкуренцию. К тому же Crysis и UT3 крайне требовательны к конфигурации компьютера, и многие геймеры побоялись купить их сейчас, решив повременить до очередного апгрейда.

Правда, отбить бюджет в 10–15 миллионов долларов будет нелегко. Впрочем, и Crysis, и UT3 являются превосходными технологическими демоверсиями. Без сомнения, в ближайшее время спрос на движки Unreal 3 и CryENGINE2 возрастет.

Акелла

Убей кровавого тирана - останови войну!

Подобраться к Гитлеру сложно, очень сложно. На страже тирана стоит лучшая система безопасности в мире. Но у советского разведчика, внедренного в гестапо, есть шанс. Шанс, один из тысячи. Шанс, один из миллиона. Вполне достаточно чтобы поставить на карту свою жизнь.

ОХОТА НА ФЮРЕРА

АРХИВЫ НКВД

Особенности игры:

- Исторический детектив в антураже третьего рейха
- Фотореалистичная графика
- Более ста игровых экранов, десятки действующих лиц
- Захватывающий псевдореалистический сценарий
- Места событий и персонажи воссозданы по архивным документам и мемуарам участников

http://hitlercaput.akella.com

SPLINE

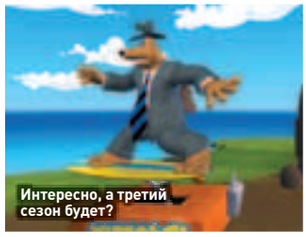
© 2007 ООО "Акелла"
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru.
Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, natally@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@mregbox.ru;
Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com;
Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru.
Представитель на Украине: "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua.
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефакс (812) 252-49-65.

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео", "ХитЗона" и "Настроение"

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Билл Ропер, один из руководителей Flagship Studios

Я прекрасно помню, как **Blizzard Entertainment** начинала работу над ***World of Warcraft***. Тогда я еще трудился в компании. И знаете, никто из нас и предположить не мог, что WoW станет культурным феноменом. Мы надеялись, игра продастся тиражом в миллион экземпляров. И ничего здесь смешного! Вспомните, в то время самой популярной американской MMORPG была ***EverQuest*** с 500 тысячами подписчиков.



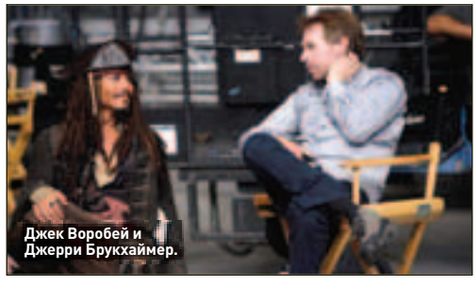
Интересно, а третий сезон будет?

Студия **Telltale Games**, сумевшая «воскресить из мертвых» пса Сэма и кролика Макса, продолжает рассказывать о приключениях детективов-любителей. И делает это строго по графику – одна новая глава в месяц. 10 января в интернете появился ***Episode 202: Moai Better Blues***, за ним последуют ***Episode 203: Night of the Raving Dead*** (14 февраля), а 13 марта дебютирует ***Episode 204: Chariot of the Dogs***. Заключительный эпизод второго сезона ***Sam & Max*** выйдет 10 апреля. Его название пока держится в строгом секрете.

9 МИЛЛИОНОВ

экземпляров – такой тираж Grand Theft Auto 4 пророчат эксперты

БРУКХАЙМЕР ЗАЙМЕТСЯ ИГРАМИ



Джек Воробей и Джерри Брукхаймер.

Сейчас Брукхаймер продюсирует фильм по мотивам Prince of Persia.

Быть может, ты не знаешь, кто такой **Джерри Брукхаймер** (Jerry Bruckheimer), однако наверняка смотрел спродюсированные им фильмы. В его послужном списке такие блокбастеры, как **«Скала»**, **«Плохие парни»**, **«Армагеддон»**, **«Перл Харбор»**, **«Сокровища нации»**, и – венец карьеры – трилогия **«Пираты Карибского моря»**. «Подчерк» Джерри легко узнаваем: закрученная интрига, экшен в режиме нон-стоп и взрывы, взрывы, взрывы!

К чему мы все это рассказываем? Все просто: вслед за коллегами-киношниками **Стивеном Спилбергом** (Steven Spielberg) и **Джоном Ву** (John Woo) Брукхаймер решил попробовать силы в игровой индустрии. Сделать этот шаг его уговорила компания **MTV Games**, профинансировавшая рождение **Jerry Bruckheimer Game Studio**. Любопытно, что JBGS не собирается заниматься непосредственно разработкой игр.

– *Моя новая компания – своеобразный инкубатор идей,* – пояснил голливудский продюсер. – *Мы будем придумывать интересные концепции для игр и нанимать разработчиков. Примерно так же, как нанимают сценаристов и режиссеров. Для своих проектов мы найдем самых лучших и талантливых.*

JBGS будет участвовать в создании игр для всех существующих платформ, включая PC. Самые интересные из интерактивных проектов Брукхаймер и MTV планируют перенести на экраны кинотеатров и ТВ.

E3 ВОЗВРАЩАЕТСЯ В ГОРОД АНГЕЛОВ

E3 снова будет проходить в LA Convention Center.

Таких на E3 больше не пускают.

В прошлом году выставка достижений игровой индустрии **E3** сменила формат и из геймерского праздника жизни превратилась в сугубо деловой саммит **E3 Media & Business Summit**. В 2007 году мероприятие прошло в калифорнийской Санта-Монике и привлекло менее 5 тысяч участников.

Многие до сих пор скорбят по прежней E3 и надеются, что когда-нибудь она снова станет торговым шоу и десятки тысяч человек будут слоняться по громадному **Los Angeles Convention Center**, отсматривая новинки. Что ж, организатор мероприятия – **Ассоциация производителей развлекательного программного обеспечения** (ESA) – учел по меньшей мере одно пожелание публики. E3 возвращается в Лос-Анджелес! В 2008 году бизнес-саммит пройдет 15–17 июля в LA Convention Center. Так, дескать, будет удобнее для всех: кругом полно гостиниц. Однако не стоит надеяться на возвращение полуодетых красоток, рекламирующих игры. Им доступ на E3 закрыт. Предполагается, что в этом году саммит посетят 3–4 тысячи разработчиков, представителей издательств и журналистов. Вход строго по приглашениям.

ВОЗВРАЩЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОЙ ХОРРОР-СЕРИИ В МИР ГРАФИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ 21 ВЕКА!

Акелла

ALONE IN THE DARK™

NEAR DEATH INVESTIGATION

1992 ПЕРВОРОДНЫЙ СТРАХ

2008 НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ УЖАСА

ТЕМНОТА ИЗМЕНИЛА

ЗНАКОМЫЙ ГОРОД

ПУГАЮЩЕ НАТУРАЛИСТИЧНАЯ ГРАФИКА ОЖИВЛЯЕТ НОЧНЫЕ КОШМАРЫ ЖИВАЯ ТЕМНОТА, ГДЕ ОБИТАЮТ КОВАРНЫЕ И ХИЩНЫЕ СУЩЕСТВА

КРОВАВЫЙ СПЕКТАКЛЬ В ЦЕНТРАЛЬНОМ ПАРКЕ НЬЮ-ЙОРКА МИСТИЧЕСКИЙ СЮЖЕТ, СОСТОЯЩИЙ ИЗ УМОПОМРАЧИТЕЛЬНЫХ ЭПИЗОДОВ НЕПОВТОРИМАЯ АТМОСФЕРА БЕЗОТЧЕТНОГО СТРАХА

eden GAMES

ATARI

© 2007 ООО "Акелла"
© 2006 Atari Interactive, Inc. All rights reserved. Developed by Eden Games SAS.
Marketed and distributed by Atari, Inc. in North America and Atari Europe SASU in Europe. All trademarks are the property of their respective owners.
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Незаконное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612. E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru
Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, natalya@ctnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akellaspmsg@box.ru
Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com;
Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru.
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua.
Филиал ООО "Полюс Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла").
Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс: (812) 252-49-65.

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео", "ХитЗона" и "Настроение"

Акелла

РЕКЛАМА

EGO в действии.

Британское издательство **Codemasters** решило померяться силами с **Epic Games** и **Crytek**. Компания будет продвигать в массы свой движок EGO, который, дескать, ничуть не уступает Unreal Engine 3 или CryENGINE 2. Более того, сотрудники Codemasters уверяют: они взялись за создание собственного «мотора» только потому, что ни один из представленных на рынке не соответствовал нуждам их милитари-шутера ***Operation Flashpoint 2***. Работа над EGO длится уже три года. Раньше мы знали его под именем Neon, но новой, улучшенной версии движка дали другое название – в маркетинговых целях.

WoW ни в чем не виновата.

Семнадцатилетний пекинский юноша облил одноклассника бензином и поджег. За это он отправится за решетку на восемь лет, а его помощник, выманивший жертву в школьный двор, отсидит чуть меньше – семь лет. Зачем мы это рассказываем? Да просто на суде поджигатель стал утверждать, что на грех его толкнула онлайновая ролевка ***World of Warcraft***. Дескать, он не контролировал своих действий, поскольку считал, что находится в виртуальном мире и играет за огненного мага. Однако китайский суд проигнорировал оправдания геймера. Оно и не удивительно – бензин «маг» купил за пять дней до злодеяния.

СКАНДАЛ МЕСЯЦА

ХАРВИ СМИТА УВОЛИЛИ ЗА ПРАВДУ

BlackSite почти не тестировали.

Инопланетяне обижены на Смита.

Креативный директор студии **Midway Austin Харви Смит** (Harvey Smith) был уволен из компании после того, как рассказал правду о разработке довольно посредственного шутера ***BlackSite: Area 51***. Выступая с докладом на крупной игровой конференции в Канаде, именитый гейм-дизайнер не стеснялся в выражениях. К примеру, он заявил, что Midway, мягко говоря, профукала перспективный проект. По словам Смита, разработчиков BlackSite: Area 51 сильно торопили, и, едва выйдя из статуса альфа-версии, шутер отправился в печать. Без должного тестирования и шлифовки. Не удивительно, что критики разругали игру в пух и прах. Смит не снимает вины и с себя – он одновременно руководил созданием двух проектов и не уделил BlackSite: Area 51 должного внимания.

Реакция руководства Midway на вызывающую откровенность последовала незамедлительно. Представитель компании сообщил, что мистер Смит у них больше не работает, уточнив, что громкая речь в Канаде фактически стала его заявлением об уходе. По одной версии, гейм-дизайнер собрал вещички добровольно, по другой – его выгнали взашей. Смит отпустил еще несколько едких комментариев в адрес Midway, но, кажется, не намерен судиться с бывшим нанимателем. Один из создателей ***System Shock*** и ***Deus Ex*** без работы не останется…

В CALL OF DUTY 5 СНОВА БУДЕМ БИТЬ ФРИЦЕВ?

Неужели придется лезть обратно в окопы?

Bon Jovi споет для Activision Blizzard.

Сразу после объявления о слиянии **Vivendi Games** и **Activision** в одну компанию были названы игры, которые будут кормить в 2008 году такую ораву сотрудников (свыше 6 тысяч человек, между прочим). Руководство Vivendi делает ставку на ***World of Warcraft*** и уверяет, что интерес к игре не снизится еще пару лет. В то же время **Blizzard Entertainment** сообщила, что не собирается портировать «ВоВку» на консоли. Вместо этого компания трудится над новой MMORPG.

Activision тоже есть чем похвастаться. Издательство подтвердило факт разработки ***Guitar Hero 4*** и ***Call of Duty 5***. Третья часть «симулятора гитариста» только за первую неделю продаж принесла 115 миллионов долларов. От Guitar Hero 4 ждут еще более значительных результатов, поскольку Activision теперь имеет доступ к музыкальному каталогу **Universal Music Group**, принадлежащей Vivendi. Так что в следующем «Герое гитары» ты наверняка услышишь и **Nirvana**, и **Bon Jovi**.

Напоследок перескажем интересный слушок. Поговаривают, что действие Call of Duty 5, которую разрабатывает студия **Treyarch**, развернется в декорациях Второй мировой. Черт…

Акелла

В мире Анкарии магия неразделима со всеми живущими созданиями. Умеющий управлять течением волшебной энергии владеет огромным могуществом, и если его душа темна, последствия могут быть необратимыми. Легенды гласят, что однажды придёт герой, от выбора которого будет зависеть судьба всей Анкарии. Станет ли она царством света, или навсегда погрузится во тьму - решать только вам...

Огромный волшебный мир, открытый для исследования

Великолепное графическое исполнение и поддержка AGEIA PhysX

Детально проработанная сюжетная линия с множеством побочных заданий

Мощный многопользовательский режим

6 героев со своими со своими преимуществами и недостатками

ACTION RPG

ASCARON

FALLEN ANGEL

SACRED 2

www.akella.com

© 2007 "ASCARON"

© 2007 ООО "Акелла"
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии.
Нелегальное копирование преследуется.

Тех. поддержка: (495) 363-4812 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru
Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, natalry@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@mailbox.ru;
Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com;
Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru.
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua.
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефакс (812) 262-49-65.

Акелла

РЕКЛАМА

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Майкл Морхэйм, президент Blizzard Entertainment

Сейчас все только и говорят, что о рождении **Activision Blizzard**. Позвольте, я проясню важный вопрос: **Vivendi** не покупает **Activision**. Она получает контрольный пакет акций Activision Blizzard. Это разные вещи. Можете не переживать за судьбу моей компании. Я остаюсь президентом и исполнительным директором Blizzard. Никто не будет вмешиваться в дела компании, полная творческая свобода.

Трейлер Deus Ex 3 открыл большую тайну.

Киберпанк-экшен ***Deus Ex 3*** не стоит ждать раньше 2009 года. Это дал понять глава студии **Eidos Montreal**. Игра использует движок компании **Crystal Dynamics** – очевидно, тот самый, на котором сейчас создается ***Tomb Raider Underworld***. Ну и наконец, прошел слух, будто бы Deus Ex 3 вовсе не сиквел, а приквел. Иначе говоря, в нем рассказывается предыстория мира Deus Ex. Зоркие фэны серии углядели в трейлере нового проекта Eidos дату 2027. Между тем события первой части разворачивались в 50-х годах XXI века…

1023

минуты в неделю тратит на World of Warcraft обычный игрок США

MECHWARRIOR И CRIMSON SKIES ВОЗВРАЩАЮТСЯ!

Shadowrun погубила FASA.

MechWarrior к бою готова.

В сентябре прошлого года корпорация **Microsoft** закрыла принадлежащую ей студию **FASA**. Причиной коварного умерщвления именитой компании стал коммерческий провал многопользовательского шутера ***Shadowrun***, чему, кстати, явно поспособствовала Vista-эксклюзивность игры. Сотни тысяч геймеров всполошились не на шутку. FASA известна прежде всего как создатель и разработчик популярных серий ***MechWarrior*** и ***Crimson Skies***. «Неужели у них нет будущего?!» – рыдали фэны. Боссы Microsoft отмалчивались.
К счастью, все не так плохо, как казалось. Основатель FASA **Джордан Вайсман** (Jordan Weisman) нашел щедрых инвесторов и открыл новую компанию – **Smith & Tinker**. Название студии подарили два второстепенных персонажа «Волшебника из страны Оз». Microsoft была не столь щедра и не подарила, а продала Smith & Tinker права на все игры из каталога FASA. Включая MechWarrior, Crimson Skies и злополучный Shadowrun. Вайсман пока хранит молчание, над какими конкретно проектами трудится его новая фирма, обещая скоро приятно удивить фэнов известных серий. Лично мы ставим на MechWarrior, но кто знает… Судя по списку вакансий, размещенных на сайте Smith & Tinker, компания будет создавать и онлайновые многопользовательские игры, в том числе – браузерные. Ждем громких анонсов!

«1С» КУПИЛА СОЗДАТЕЛЕЙ «КОДЕКСА ВОЙНЫ»

NecroVisioN увидят даже в Африке.

«Кодекс войны» – одна из лучших русских игр 2007-го.

Руководство российской фирмы **«1С»** не скрывает, что издательство метит в первую десятку паблишеров мира. Цель кажется невероятной, однако компания упорно работает ради ее достижения. Так, недавно она подписала договор о сотрудничестве с британской **505 Games**. Английское издательство займется продвижением и распространением игр «1С» в странах Западной Европы, Австралии, Африки и на Ближнем Востоке. Соглашение охватывает дюжину игр. Первыми 505 Games выпустит ***«Анабиоз»***, ***«Death Track: Возрождение»*** и ***NecroVisioN***, за ними последуют другие проекты, отдельные из которых еще даже не анонсированы.
Как минимум две пока не представленных публике игры разрабатывает краснодарская студия **Ino-Co**, хорошо знакомая тебе по замечательной стратегии ***«Кодекс войны»*** (на Западе она известна под именем ***Fantasy Wars***). Талантливые девелоперы, кстати, недавно утратили независимость – компания была куплена «1С». Российский издатель намекнул, что игры, которыми занята Ino-Co, являются продолжениями крайне популярных в свое время серий. С нетерпением ждем анонсов.

ACTION

ВНИМАНИЕ, НОУТБУКИ!
MSI
innovation with style!
MSI
innovation with style!
Game MSI
НАМ НЕ НУЖЕН МОЩНЫЙ НОУТБУК ДЛЯ ИГР, А ВАМ?
ЕСЛИ ДА - ТО ИСПЫТАЙТЕ УДАЧУ В НОВОЙ АКЦИИ ОТ КОМПАНИЙ «АКЕЛЛА» И MSI!
ИЩИТЕ ИНФОРМАЦИЮ НА САЙТАХ:
WWW.PLAYHARD.RU WWW.MSI.RU
WWW.AKELLA.RU
NOUT@AKELLA.COM
ВРАГ ПЕРЕШЁЛ ВСЕ ГРАНИЦЫ!!
ПОСМОТРИ НА УЛИЦУ - ВРАГ УЖЕ В ТВОЁМ ГОРОДЕ!
2025
БИТВА ЗА РОДИНУ
ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:
Фантастическая игра с патриотичным сюжетом
Сочетание ураганных перестрелок и элементов тактики
Возможность управлять огромными шагающими роботами
Возможность командовать отрядом подчиненных
Богатый арсенал: стационарное, снайперское, противотанковое оружие, мины, взрывчатка
www.akella.com
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео", "ХитЗона" и "Настроение"
PRIMAL SOFTWARE
Акелла
© 2007 ООО "Акелла", © 2007 Primal Software
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4812 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru.
Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, natally@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)262-49-65, akella@mailbox.ru;
Ростов-на-Дону, (863)290-79-42, akellarostov@aaanet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com;
Екатеринбург, (343)297-34-43, akellaekb@sky.ru.
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua.
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефакс (812) 262-49-65.
РЕКЛАМА

Zhang так и лезет в драку.

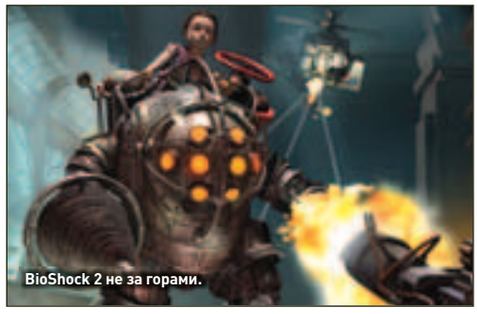
Китайский геймер **Zhang** грозится засудить **Shanda Interactive**, издателя в Поднебесной онлайновых игр ***MapleStory***, ***Ragnarok Online***, ***Dungeons & Dragons Online*** и многих других. Некоторое время назад полиция проводила расследование продажи украденных виртуальных предметов и попросила оператора очистить инвентарь Zhang, попавшего под подозрение. Потом с геймера сняли обвинения, однако сотрудники Shanda позабыли вернуть предметы игроку. Zhang уже отсудил у компании 700 долларов и получил извинения, но собирается судиться и дальше – за то, что ему помешали прокачиваться.

GRID демонстрирует возможности EGO.

Представляя публике свой новый движок EGO, руководство английского издательства **Codemasters** проболталось о секретном проекте. «Эго-мотор» является технологической базой гоночной игры ***Race Driver: GRID*** и шутера ***Operation Flashpoint 2: Dragon Rising***. Но не только! Гилдфордская студия Codemasters трудится над экшеном под рабочим названием ***Project Strike Team***. Нам удалось узнать, что у игры будет глубокий, насыщенный неожиданными поворотами сюжет и открытый геймплей в духе ***Grand Theft Auto***. Project Strike Team создается на движке EGO и попадет на прилавки в 2009 году.

ХОДЯТ СЛУХИ

BIOSHOCK 2 ДЕЛАЕТ НОВАЯ СТУДИЯ?



BioShock 2 не за горами.

Левин не участвует в создании BioShock 2?!

Недавно издательство **Take-Two Interactive** открыло новую студию – в Калифорнии, неподалеку от Сан-Франциско. Команда, названная **2K Marin**, состоит из ветеранов игровой индустрии, включая нескольких разработчиков ***BioShock***. По слухам, именно эта студия, а не **2K Boston** или **2K Australia** собирается делать вторую часть «глубоководного» шутера.

То, что сиквел BioShock неизбежен, нам известно уже давно. Игра разошлась по миру тиражом 1.5 миллиона экземпляров, и Take-Two хочет заиметь новую популярную серию – поскольку одной ***Grand Theft Auto*** сыт не будешь. Все предполагали, что созданием ***BioShock 2*** будет заправлять «большой папочка» **Кен Левин** (Ken Levine), однако он, похоже, занят. По неподтвержденной информации, он и 2K Boston разрабатывают новую игру в культовой вселенной ***X-Com***. Не сидят без дела и ребята из 2K Australia, также приложившие руку к BioShock. Они трудятся над новым оригинальным проектом, правда, каким именно, не уточняют.

Слух о том, что BioShock 2 поручили 2K Marin, родился благодаря объявлению о вакансии. Студия ищет ведущего аниматора, хорошо разбирающегося в искусстве и неравнодушного к BioShock. Согласись, звучит подозрительно. Мы ничуть не удивимся, если через пару месяцев получим пресс-релиз «Take-Two и 2K Marin с радостью сообщают о разработке BioShock 2...».

ПАПЫ ПОЛУЧАЮТ НАГРАДЫ

Майк Морхэйм получил по заслугам.

Про него говорят: «Баер изобрел видеоигры».

В феврале состоится вручение двух престижных наград известным гейм-дизайнерам. В Вегасе наградят президента **Blizzard Entertainment Майкла Морхэйма** (Michael Morhaime), а в Сан-Франциско будут чествовать «отца видеоигр» **Ральфа Баера** (Ralph Baer). Морхэйм станет одиннадцатым членом **Зала Славы** американской **Академии интерактивных искусств и наук** (AIAS). Сооснователя Blizzard Entertainment представили к награде прежде всего за достижения в сфере онлайновых развлечений (разумеется, речь идет о ***World of Warcraft***), но именитое жюри учло и другие игры главы «Метелицы»: ***Warcraft***, ***StarCraft*** и ***Diablo***. Морхэйм заявил, что гордится признанием своих заслуг, и поблагодарил геймеров всего мира за многолетнюю поддержку.

Ральф Баер, которому сейчас, между прочим, 85 лет, получит «пионерскую» награду в ходе **Конференции разработчиков игр** (GDC). «Отец видеоигр» известен тем, что сконструировал и выпустил в 1972 году первую в мире домашнюю игровую приставку **Magnavox Odyssey**. Сегодня консоль Баера, ее чертежи и схемы выставлены во многих музеях мира.

ПОДПИСКА В РЕДАКЦИИ

на 6 месяцев – 1140 руб.
на 12 месяцев – 2090 руб.
(со скидкой)

КАК ОФОРМИТЬ ЗАКАЗ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта **www.glc.ru**.
2. Оплатите подписку через Сбербанк.
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:

- по электронной почте **subscribe@glc.ru;**
- по факсу **8 (495) 780-88-24;**
- по адресу **119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.**

ВНИМАНИЕ!

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:

- в течение 5 рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
- в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы.

Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в январе, то журнал будете получать с марта.

ПО ВСЕМ ВОПРОСАМ,

СВЯЗАННЫМ С ПОДПИСКОЙ, ЗВОНИТЕ ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **8(495)780-88-29** (ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ) И **8(800)200-3-999** (ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ РОССИИ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ВОПРОСЫ О ПОДПИСКЕ МОЖНО ТАКЖЕ НАПРАВЛЯТЬ ПО АДРЕСУ **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНИТЬ НА САЙТЕ **WWW.GLC.RU** В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

Теперь ты можешь получать журнал с КУРЬЕРОМ не только в Москве, но и в Санкт-Петербурге, Уфе, Нижнем Новгороде, Волгограде, Казани, Перми, Челябинске, Омске.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ « »

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с _____ 200 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. _____

_____

_____

дата рожд. ☐☐.☐☐.☐☐ г.
день месяц год

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс _____

область/край _____

город _____

улица _____

дом _____ корпус _____

квартира/офис _____

телефон (код) _____

e-mail _____

сумма оплаты _____

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____» с _____ 200 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____» с _____ 200 г.	

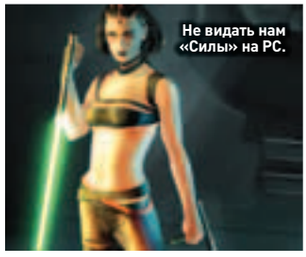
Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Джон Смедли, глава Sony Online Entertainment

Меня завалили электронными письмами, в которых всего один вопрос: правда ли, что индийская компания **Zapak** покупает **Sony Online Entertainment**? И вот мой ответ: это стопроцентная ложь! SOE не выставлялась на продажу в прошлом и не продается сейчас. Мы предлагали ребятам из Zapak распространять одну из наших игр в Индии, больше ничего! Ума не приложу, как вообще возник столь нелепый слух?!



Не видать нам «Силы» на PC.

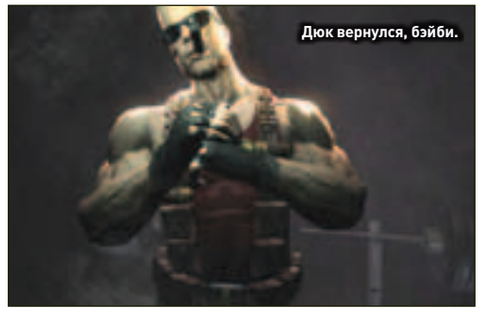
Похоже, у **LucasArts** есть зуб на персональщиков. Иначе чем объяснить тот факт, что все последние громкие проекты компании являются консольными эксклюзивами?! ***Star Wars: The Force Unleashed***, ***Fracture*** и даже новую игру об Индиане Джонсе не планируют выпускать на PC. Недавно, правда, мы ненадолго воспрянули духом, но напрасно. Английский онлайновый магазин по ошибке стал принимать предзаказы на PC-версию The Force Unleashed. Увы, LucasArts тут же все испортила, заявив: эта игра точно не появится на персоналке.

3 недели

потребовалось Mass Effect для того, чтобы эту RPG купили миллион геймеров

ДЮК НЮКЕМ ВЫХОДИТ В СВЕТ

Похоже, DNF может повторить судьбу Prey.



Дюк вернулся, бэйби.

Нежданно-негаданно на горизонте снова показался Дюк. Тот самый коммандо Нюкем, жующий жвачку и надирающий задницы. Он достал сигару, пыхнул дымом в объектив камеры и сообщил о своем намерении задать всем жару. Таким вот оказался новый тизер шутера ***Duke Nukem Forever***, первое официальное видео игры за шесть лет. Минутный ролик наделал много шума среди геймеров. Глава команды **3D Realms Джордж Бруссард** (George Broussard) дал понять, что вскоре нас ждет полноценный трейлер DNF и разработчикам есть что показать и чем удивить. Он также поделился подробностями о текущем статусе проекта, запущенного в далеком 1997 году.

Итак, 3D Realms использует переделенный до неузнаваемости движок Unreal 2, и он якобы полностью соответствует требованиям сегодняшнего дня. По крайней мере снова менять «мотор» студия не намерена.

Похоже, Duke Nukem Forever действительно выходит на финишную прямую. Давно пора! Даже несмотря на то что проект несколько раз замораживали и реанимировали, разработка нынешней версии игры стартовала в 2004 году. Впрочем, Бруссарду нет дела до подколов по поводу нерасторопности его команды. «*Я ни о чем не жалею*, – заявил он. – *В нашем бизнесе, если ты о чем-то жалеешь, лучше не мучаться, а пойти и спрыгнуть с крыши*».

У ПРИНЦА ПЕРСИИ ПРОБЛЕМЫ

Принц зол на сценаристов.

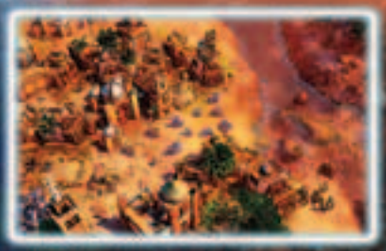
У Ньюэлла получилось с Поттером. Удастся ли с Принцем?

В прошлом номере мы рассказали о том, что забастовка американских сценаристов остановила работу над киноадаптацией шутера ***Return to Castle Wolfenstein***. Режиссер фильма **Роджер Эвери** (Roger Avary) поддержал акцию протеста и игнорирует мольбы продюсеров взяться за дело. Забастовка ударила и по экранизации приключенческого экшена ***Prince of Persia: The Sands of Time***. У фильма есть крутой продюсер – **Джерри Брукхаймер** (Jerry Bruckheimer) и очень неплохой режиссер – **Майк Ньюэлл** (Mike Newell), снявший **«Гарри Поттер и кубок огня»**. Премьера картины назначена на 10 июля 2009 года. Однако проект может быть не закончен в срок. Сейчас киношники подыскивают локации для съемок. Сценарий «Принца» готов, но нуждается в корректировке, а делать это некому. Брукхаймер признался, что они с режиссером еще даже не определились со временем действия картины – то ли обратиться к древности, то ли выбрать средние века. Продюсер надеется, что забастовка сценаристов завершится к лету, и можно будет начать съемки и параллельно править сюжет фильма в тех местах, где потребуется.

СТАНЬ ВЛАСТИТЕЛЕМ ЗЕМЛИ!

EMPIRE EARTH III

Выбирай из трех великих этносов - каждый со своими уникальными войсками, зданиями и методами ведения войны.



Веди человечество через прошлое в будущее.

Вся планета предстает в своем истинном обличье в качестве вашего поля битвы.

EMPIREEARTH.COM

PC DVD ROM

THE WAY IT'S MEANT TO BE PLAYED NVIDIA

Games for Windows

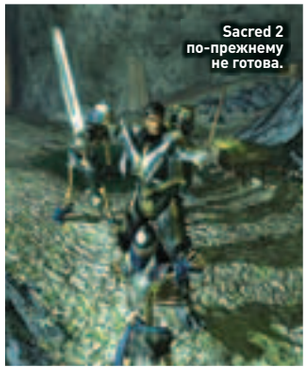
mad doc SOFTWARE

SIERRA

© 2007 Sierra Entertainment, Inc. All rights reserved. Empire Earth, Sierra and their respective logos are either registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. Mad Doc Software, Mad Doc®, the Mad Doc flask, and the Mad Doc logo are either registered trademarks or trademarks of Mad Doc Software, LLC. All rights reserved. The NVIDIA logo, GeForce and "The Way It's Meant To Be Played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and/or other countries. Windows and the Windows Vista Start button logo are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license. Certified on the XPS 720 & M1730. XPS is a registered trademark of Dell Inc. All other trademarks are property of their respective owners.

47-й зол на миссис Ворфи.

Американский прокурор **Ким Ворфи** (Kym Worthy) обнародовала список из десяти игр, которые родители ни в коем случае не должны покупать в подарок своим детишкам. Темнокожая женщина сорока семи лет с весьма неоднозначной репутацией и курсом психиатрического лечения в биографии заявила, что, вне всякого сомнения, электронные развлечения причастны ко многим ужасным преступлениям. В список Ворфи попали серии ***Grand Theft Auto*** и ***Manhunt***, а также экшены ***Scarface***, ***The Godfather***, ***Resident Evil 4*** и ***Hitman: Blood Money***. По мнению прокурорши, все они могут надоумить тинейджера преступить закон.


Sacred 2 по-прежнему не готова.

Немецкий ролевой экшен ***Sacred 2: A Fallen Angel*** задерживается в пути. Релиз игры, анонсированной еще в 2006 году, уже откладывали несколько раз. Предполагалось, что Sacred 2 доберется до магазинов в начале года, но, увы, **Ascaron Entertainment** не успевает сдать проект в срок. Причем серьезно так не успевает – игру не стоит ждать раньше сентября. Разработчики извинились, но заверили: отсрочка взята для общего блага. Мол, в Sacred 2 столько технологических инноваций, что преждевременный выпуск чреват бесконечной чередой патчей. И вправду, зачем повторять ошибки ***Gothic 3***?

ОРЛОВСКИЙ СНОВА У РУЛЯ NIVAL

Покорение мира – дело будущего.

А Бахус сейчас клавиатурами торгует...

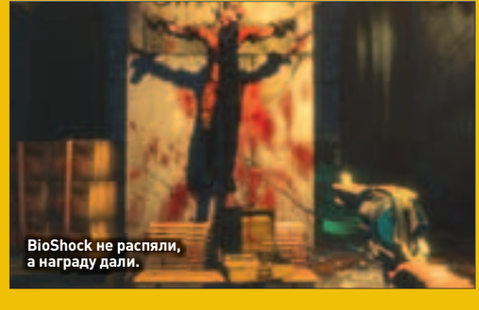
Весной 2005 года **Nival Interactive** сменила российское гражданство на американское. После покупки компании технологическим холдингом **Ener1 Group** ее исполнительным директором стал хорошо известный в игровой индустрии **Кевин Бахус** (Kevin Bachus). Однако покорение мира оказалось непростой задачей. И недавно все пришло к тому, с чего начиналось. **Сергей Орловский**, основавший Nival Interactive больше десяти лет назад, сумел вернуть себе полный контроль над компанией. Соответствующее соглашение было подписано между ним и руководством Ener1 Group. Детали и финансовые условия сделки не разглашаются, но очевидно: кое-кому пришлось основательно раскошелиться.

Nival Interactive также сообщила о закрытии офиса в Лос-Анджелесе (по слухам, он уже давным-давно не работал, а мистер Бахус был уволен). Штаб-квартиру компании, подарившей нам ***«Аллоды»***, ***«Блицкриг»*** и ***Heroes of Might and Magic 5***, перенесли обратно в Москву.

– *Nival Interactive обладает репутацией ведущего российского разработчика и целым спектром популярных в России и за рубежом игровых торговых марок*, – сказал Сергей Орловский. – *Я очень рад, что у нас появилась возможность продолжить их самостоятельное развитие в качестве независимой российской компании.*

Что ж, с возвращением домой, Nival. И удачи!

РАЗДАЧА НАГРАД И ПОДЗАТЫЛЬНИКОВ


BioShock не распяли, а награду дали.

Mass Effect – очередной шедевр от BioWare.

СМИ продолжают подведение итогов 2007-го игрового года. Уважаемый журнал **Time** опубликовал свою лучшую десятку, которую возглавил шутер ***Halo 3***. В TOP10 также попали ***The Orange Box*** (второе место), ***BioShock*** (пятое место), ***Call of Duty 4: Modern Warfare*** (шестое место) и ролевка ***Mass Effect*** (восьмое место). Популярный телеканал для мужчин **Spike TV** провел очередную **Video Game Awards**. Церемония награждения состоялась в Лас-Вегасе. Шоу, которое вел популярный актер **Сэмюэль Джексон** (Samuel L. Jackson), посетили множество знаменитостей средней руки. Наибольшего количества наград (три), включая «Игру года», удостоился BioShock. Лучшей компьютерной игрой признали The Orange Box. Среди шутеров не нашлось равных Call of Duty 4, а среди RPG – Mass Effect. Приз за лучшую графику ушел, разумеется, к ***Crysis***.

Ну а журнал **Wired** вновь назвал обладателей **Vaporware Awards**, вручаемых долгожданным продуктам, которые никак не могут добраться до прилавков магазинов. В списке три компьютерные игры: ***Diablo 3*** на седьмом месте, ***Spore*** на втором и на самой вершине – долгострой ***Duke Nukem Forever***.

РЕКЛАМА

ОТ СМЕРТИ НЕ УЙТИ. ОНА НАСТИГНЕТ НА ПОЛПУТИ.

18+
www.pegi.info

ФЕВРАЛЬ 2008

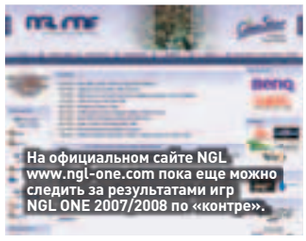
theclub.sega-europe.com/ru

XBOX 360 | PLAYSTATION 3 | PC DVD | Games for Windows | BIZARRE CREATIONS | SEGA

www.sega-europe.com

© SEGA. SEGA, the SEGA logo and The Club are registered trade marks or trade marks of SEGA Corporation. All rights reserved. "PS", "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Windows and the Windows Vista Start button are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft.

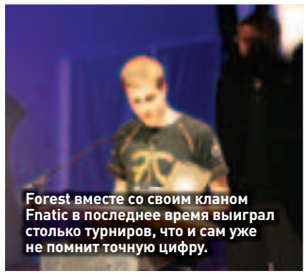
ТЕКСТ: ВИКТОР "PROZED" БАРДОВСКИЙ



На официальном сайте NGL www.ngl-one.com пока еще можно следить за результатами игр NGL ONE 2007/2008 по «контре».

NGL ОТКАЗЫВАЕТСЯ ОТ COUNTER-STRIKE

Одна из самых популярных и известных в мире интернет-лиг по компьютерным видам спорта **NGL** сообщила о том, что после окончания сезона NGL ONE 2007/2008 по ***Counter-Strike 1.6*** «контра» будет исключена из списка официальных соревновательных номинаций NGL. Это решение далось организаторам турниров нелегко, но, по их мнению, сейчас наиболее перспективным направлением являются стратегические игры и спортивные симуляторы. Так что участники лиг **NGL ONE Warcraft 3** и **NGL Two** могут спать спокойно, а вот любители Counter-Strike начинают поиски нового интернет-турнира сразу по окончании текущего сезона.



Forest вместе со своим кланом Fnatic в последнее время выиграл столько турниров, что и сам уже не помнит точную цифру.

FOREST – ЛУЧШИЙ В ШВЕЦИИ

Известнейший интернет-портал, посвященный киберспорту, – **www.fragbite.com** провел голосование, в рамках которого посетители ресурса выбирали лучшего игрока в ***Counter-Strike*** в Швеции. Так как аудитория **Fragbite** включает многотысячную армию фанатов «контры», результаты голосования можно считать объективными. На почетный титул претендовали такие титаны киберспорта, как **Spawn**, **Walle**, **Allen**, **Get_Right**, **Carn**, **Tentpole**, **Dsn**, **Archi**, **Face**, **Ins**, **Robban** и **Forest**. Последний одержал безоговорочную победу, получив 31 процент всех голосов, в то время как его главный соперник Spawn довольствовался 19 процентами. В данный момент Forest выступает за шведский клан **Fnatic**.

САМЫЕ БОГАТЫЕ «КИБЕРЫ»

Конец года – подходящее время для того, чтобы подводить всевозможные итоги и составлять рейтинги самых-самых. Редакторы известного сайта **www.gotfrag.com** подсчитали, сколько призовых денег выиграли известные команды в соревнованиях по ***Counter-Strike***. Соответственно был составлен рейтинг самых богатых проектов в мире. Это помогло не сведущим в киберспорте людям понять, насколько прибыльным может быть такой род занятий.

Первую строчку рейтинга безоговорочно заняла шведская пятерка **Fnatic**, которая выиграла несметное количество турниров и смогла заработать $124 697. Самыми значимыми достижениями шведов в 2007 году стали успехи на таких турнирах, как **Electronic Sports World Cup**, **WSVG China**, **GameGune**, и на других не менее значимых соревнованиях. Лишь немного отстали от лидеров польские «киберы» из **Pentagram** (ныне команда перешла под крыло проекта **Meet Your Makers** и выступает под тегом MYM), заработавшие за год $124 289. Главный успех поляков в прошлом году – победа на **ESWC 2007 Grand Final**. На третьем месте с солидным отставанием от лидеров расположились непотопляемые **SK-Gaming**, которые хоть и не блистали в 2007-м, однако сумели заработать $73 000. Правда, это обусловлено скорее тем, что SK-Gaming принимали участие во всех турнирах подряд, а вот на крупных состязаниях звезд с неба не хватали.

Большую часть денег Virtus.pro заработали на турнирах серии ASUS Cup.

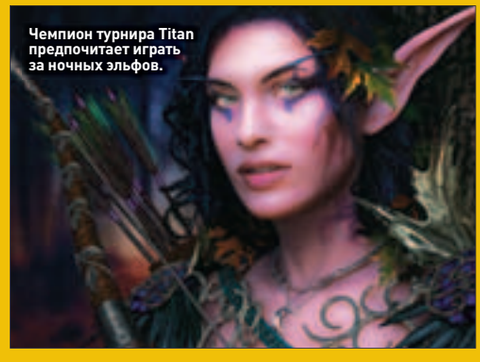
Отличились также отечественные гранды **Virtus.pro**, которые за минувший год выиграли почти $35 000. Большую часть этих денег они получили на внутренних российских соревнованиях, что, однако, не умаляет их заслуг, ведь десятое место в мире по доходам – очень почетно.

Пятерка самых богатых команд 2007 года

1-е место – Fnatic (Швеция), $124 697 призовых;
2-е место – MYM (Польша), $124 289 призовых;
3-е место – SK-Gaming (Швеция), $73 057 призовых;
4-е место – NoA (Дания), $70 622 призовых.

OLDI PG CUP LAN FINALS

Titan получил мощный компьютер, а также $400 и кучу положительных воспоминаний о соревновании.



Чемпион турнира Titan предпочитает играть за ночных эльфов.

Уже несколько месяцев в интернете проходят соревнования по ***Warcraft 3: The Frozen Throne***, организованные компанией **OLDI**. Главный приз каждого этапа – 7000 рублей, а также право принять участие в финальной офлайн-части состязаний. Главный приз финальной встречи стратегов куда более весомый – чемпион получит помимо $400 мощный игровой компьютер. Профессионалам есть за что бороться. На турнир собрался весь свет Warcraft-тусовки России: **Titan**, **Naps**, **Neytpoh**, **Xyligan**, **Happy**, **Point** и еще десяток умелых стратегов России и Украины.

Многие прочили победу Xyligan, который стабильно хорошо выступает на протяжении последних двух лет, однако этому прогнозу не суждено было сбыться – Хулиган уступил на ранних стадиях турнира, хотя в итоге смог пробиться в четверку лучших. Чемпионом же стал Titan, по ходу турнира не уступивший ни одному из соперников. Серебро взял Happy, который впервые за долгое время показал действительно первоклассную игру на офлайн-соревнованиях. Третье место отвоевал Neytpoh, что ни для кого не явилось сюрпризом, ведь Нейтрон уже давно укрепил позиции и почти на всех турнирах финиширует в тройке лидеров.

Результаты OLDI PG Cup LAN FInals

1-е место – Titan (Россия), $400 + компьютер;
2-е место – Happy (Россия), $300;
3-е место – Neytpoh (Россия), $200;
4-е место – Xyligan (Россия), $100.

ASUS рекомендует подлинную Windows Vista® Business

Object of Desire

ASUS U6S

Настоящий бриллиант

ASUS U6 - настоящий бриллиант среди ноутбуков. Где бы Вы ни оказались, взгляды присутствующих всегда будут прикованы к нему. Уникальное покрытие крышки матрицы и превосходное цветовое решение подчеркнут Вашу индивидуальность. 12.1" широкоэкранный ноутбук U6S создан на базе процессорной технологии Intel® Centrino® Duo и оснащен подлинной ОС Windows Vista® Business.

Товар сертифицирован, на правах рекламы

www.asus.ru

Всемирная гарантия 2 года

Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999

Москва: ASUS4YOU (495) 518-69-34, Артрон (495) 789-85-80, Аваком-М (495) 784-67-36, Аркис (495) 980-54-07, Белый Ветер - ЦИФРОВОЙ (495) 730-30-30, ION (495) 5-444-333, **NEXUS** (495) 628-23-67, Tenfold Group (495) 545-32-71, **OLDI** (495) 105-07-00, **ПИРИТ** (495) 785-5554, Polaris (495) 755-55-57, Респект (495) 177-40-77, Санрайз (495) 542-80-70, СтартМастер (495) 785-85-55, ТФК (495) 642-47-29, Умные машины (495) 780-00-41, Ф-Центр (495) 105-64-47, USN (495) 775-82-02, Неоторг (495) 223-23-23, **Санкт-Петербург:** Alpha (812) 320-80-70, NBCom (812)329-70-00, Кей (812) 331-24-77, Компьютерный мир (812) 333-00-33, Микробит (812) 320-80-80, СТР Компьютерс (812) 542-45-51, **Барнаул:** C-Trade (3852) 38-10-00, **Владивосток:** ДНС (4232) 300-454, **Воронеж:** РЕТ (4732) 77-93-39, **Екатеринбург:** Буква (343) 2222-025, **Иркутск:** Wizard (3952) 258-001, **Казань:** НоутбукоФФ (843) 264-26-01, **Краснодар:** Владос (8612) 10-10-01,Санрайз (8612)1-000-66, **Красноярск:** Борлас СБ (3912) 58-09-52, Аверс (3912) 560-561, **Новосибирск:** НЭТА (3832) 16-33-11, Техносити (3832) 125-333, **Ростов-на-Дону:** Computer-city (863) 290-45-90, Центр-Дон (8632) 698-668,Санрайз (863) 240-11-77, Иманго (863) 232-47-18, **Самара:** Прагма (8462) 701-701, Санрайз (846)241-67-53, **Томск:** Интант (3822) 41-55-32, **Тюмень:** Арсенал+ (3452) 797-070, AD Systems (3452) 22-35-33, **Челябинск:** Comservis (351) 264-91-91, Японская электроника (3512) 247-47-47, **Уфа:** Кламас (3472) 912-112, Форте ВД (3472) 600-000.

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon, и Xeon Inside являются товарными знаками, либо зарегистрированными товарными знаками, права на которые принадлежат корпорации Intel или ее подразделениям на территории США и других стран.

intel Centrino inside

Core 2 Duo inside

Президент CPL Энджел Муньоз заверяет, что на самом деле дела компании идут в гору.

CPL WINTER: CS: SOURCE

В Америке завершился турнир, организованный **Cyberathlete Professional League** по ***Counter-Strike: Source***. В нем приняли участие многие известные команды Соединенных Штатов, однако ни **Team 3D**, ни **Complexity** не почтили своим присутствием соревнования. В итоге победу одержала команда **Team XFX**, которая в финале легко одолела клан **Carnage** со счетом 13:6. За свои заслуги Team XFX получила $7500 – довольно скромную сумму для американского турнира. Вероятно, это связано с тем, что у CPL в последнее время дела идут не очень хорошо, а некоторые команды сознательно игнорируют соревнования от CPL из-за того, что известная лига не всегда вовремя выплачивает призовые деньги победителям.

Создается впечатление, что в Корее человек, не причастный к StarCraft, не сможет добиться высот даже в политике!

ПРЕЗИДЕНТ КОРЕИ – ФАНАТ STARCRAFT!

Недавно в Южной Корее состоялись всенародные выборы нового президента, и новым руководителем страны стал **Лии Мюнг-бак**. Казалось бы, что тут интересного? Однако новый президент является страстным фанатом ***StarCtaft: Brood War***, и еще в 2003 году он был одним из тех политиков, которые открывали **World Cyber Games**. По ходу церемонии открытия он даже сыграл шоу-матч против прогеймера **Ogogo** и проиграл, но это поражение нельзя назвать обидным, ведь Ogogo стал чемпионом WCG 2003. Возможно, в скором времени профессиональная игра в StarCraft выйдет в Южной Корее на более высокий уровень, хотя, казалось бы, куда выше?

QPAD MIDSEASONAL TOURNEY ЗАВЕРШЕН!

Немец Mondragon давно снискал себе славу крутого игрока, способного побеждать даже корейцев.

Сейчас осталось не так много компаний, поддерживающих киберспортивную дисциплину ***StarCraft: Brood War***. Одной из них является **Qpad**, которая и выступила организатором **Midseasonal Tourney**. Этот турнир был призван подогреть интерес кланов к лиге **Qpad Cup**, очередной сезон которой закончился не так давно. Правила проведения Midseasonal Tourney крайне простые: каждая команда, участвовавшая в Qpad Cup, могла выставить на чемпионат ограниченное число своих членов в зависимости от того, какое место она заняла. Так, чемпионы лиги – клан **Templars of Twillight** мог выдвинуть до двадцати участников.

Таким образом, состав участников Midseasonal Tourney оказался крайне представительным: съехались все самые именитые геймеры России, Украины, Германии, Финляндии, Швеции, Франции, Испании, Литвы, Китая, Тайваня, Бразилии и Америки. Фаворитом турнира считался немецкий стратег **Mondragon** и украинский геймер **Strelock**, который на данный момент является лучшим игроком за расу Землян. В принципе в турнире участвовало громадное количество потенциальных чемпионов, однако первоначальный прогноз оправдался: Strelock и Mondragon заняли первое и второе места соответственно. В финальном поединке украинец одержал убедительнейшую победу со счетом 3:1 по картам. Отдельно хочется рассказать о выступлении отечественных мастеров: наибольших успехов добился **Damage**. Он сумел войти в восьмерку сильнейших, но, как говорится, выше головы не прыгнешь – этот результат и без того внушает уважение.

Результаты i32 Qpad Midseasonal Tourney

1-е место – Strelock (Украина);
2-е место – Mondragon (Германия);
3-4-е место – Kelsen (Бразилия);
3-4-е место – Haypro (Швеция).

DREAMHACK WINTER 2007 WGT

Не так давно Made in Brazil одержала еще одну победу – в бразильском этапе турнира KODE 5.

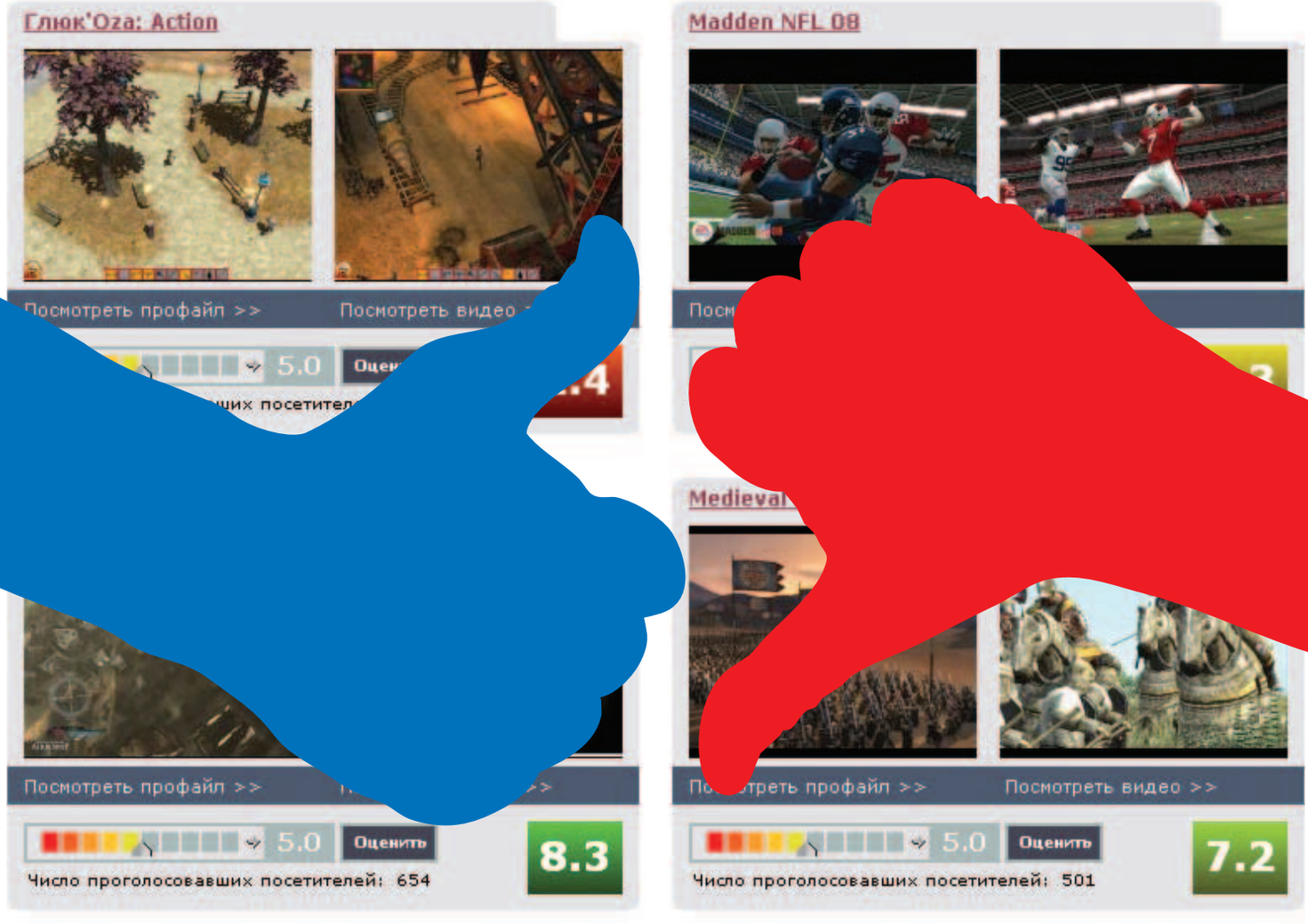
Жаркие баталии прошли в Швеции в конце прошлого года: шутка ли, все самые именитые и титулованные команды мира боролись за звание чемпиона **Dreamhack Winter 2007** по ***Counter-strike 1.6***, а также за солидный денежный приз в 110 000 шведских крон. От количества известных во всем мире киберспортсменов рябило в глазах, ведь помимо исконно шведских пятерок, таких как **SK-Gaming**, **Fnatic** и **Eyeballers**, в турнире приняли участие **Made in Brazil** (Бразилия), **Team Roccat** (Финляндия), **Emulate** (Франция) и **NoA** (Дания). Даже самый знающий в киберспортивном мире человек не рискнул бы заранее назвать победителя.

Однако кто-то должен был стать лидером, и на этот раз наибольшее рвение продемонстрировал клан из Бразилии Made In Brazil. В финальной схватке он разделался с SK-Gaming со счетом 16:11. Многие болельщики были недовольны действиями шведов, ведь многие раунды те откровенно слили из-за необъяснимых ошибок. Настоящие профессионалы их бы просто не допустили. Также немало вопросов вызвало выступление лучшей в мире команды по CS Fnatic, которая не вошла даже в четверку лучших, уступив сначала Made in Brazil, а затем и SK-Gaming. Зато в очередной раз отличились французы из Emulate. После их триумфальной победы на **World Cyber Games 2007** многие не могли поверить, что это не случайность. Однако после ряда турниров, в которых французы демонстрировали великолепную игру, общественность признала их умение, а выступление на Dreamhack Winter 2007 лишь упрочило их позиции.

Результаты турнира по Counter-Strike 1.6

1-е место – Made in Brazil (Бразилия), 110 000 шведских крон;
2-е место – SK (Швеция), 50 000 шведских крон;
3-е место – emuLate (Франция), 25 000 шведских крон;
4-е место – NoA (Дания), 15 000 шведских крон.

ПРАВИЛЬНОМУ НУЖЕН ТВОЙ ГОЛОС!



Не согласен с мнением редакции? Прими участие в создании любимого журнала. Поставь свою оценку каждой игре.

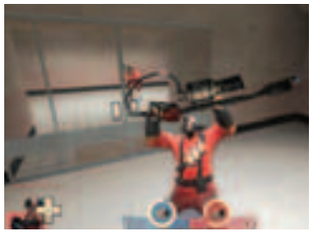
СДЕЛАТЬ ЭТО ПРОСТО: ДОСТАТОЧНО ЗАЙТИ НА
www.gameland.ru/pgvote/

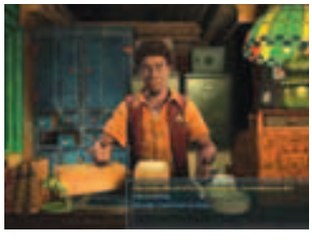
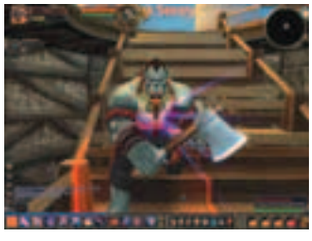
PC игры

gameland.ru

ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

Лидеры продаж в США и Канаде/ноябрь – декабрь 2007 года



Название игры	Издатель
18–24 ноября	
1. Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision
2. Crysis	Electronic Arts
3. The Orange Box	Electronic Arts
4. The Sims 2: Teen Style Stuff	Electronic Arts
5. World of Warcraft	Blizzard Entertainment
6. Hellgate: London	Electronic Arts
7. The Sims 2: Bon Voyage	Electronic Arts
8. Final Fantasy XI: Wings Of The Goddess	Square Enix
9. World of Warcraft: The Burning Crusade	Blizzard Entertainment
10. SimCity 4 Deluxe	Electronic Arts
25 ноября – 1 декабря	
1. Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision
2. Crysis	Electronic Arts
3. The Sims 2: Teen Style Stuff	Electronic Arts
4. World of Warcraft	Blizzard Entertainment
5. The Sims 2: Bon Voyage	Electronic Arts
6. The Sims 2 Deluxe	Electronic Arts
7. SimCity Societies	Electronic Arts
8. World of Warcraft: Battle Chest	Blizzard Entertainment
9. The Orange Box	Electronic Arts
10. Nancy Drew: Legend of Crystal Skull	Her Interactive

Лидеры продаж в Великобритании/декабрь 2007 года

2–8 декабря	
1. Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision
2. Football Manager 2008	Sega
3. Crysis	Electronic Arts
4. The Sims 2	Electronic Arts
5. The Sims 2: Bon Voyage	Electronic Arts
6. Unreal Tournament 3	Midway
7. Championship Manager 2008	Eidos
8. The Orange Box	Electronic Arts
9. Need For Speed: ProStreet	Electronic Arts
10. SimCity Societies	Electronic Arts
9–15 декабря	
1. Football Manager 2008	Sega
2. Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision
3. Crysis	Electronic Arts
4. The Sims 2	Electronic Arts
5. The Orange Box	Electronic Arts
6. The Sims 2: Bon Voyage	Electronic Arts
7. Unreal Tournament 3	Midway
8. Championship Manager 2008	Eidos
9. Need for Speed: ProStreet	Electronic Arts
10. World of Warcraft: Battle Chest	Vivendi Games

Обычно Новый год был праздником одного издателя – **Electronic Arts**. Так уж повелось, что традиционно предрождественские чарты оккупировали игры именно этого издателя. Ну а просмотревшие их покупатели охотно брали в подарок себе, друзьям и близким ***The Sims***, ***Need For Speed***, ***FIFA***, ***Battlefield***. Однако 2007-й стал исключением. Чему, вне сомнения, «электроники» не рады.

Конкуренты теснят на всех фронтах. Самой востребованной компьютерной игрой в мире пока остается ***Call of Duty 4: Modern Warfare*** от **Activision** (ныне – **Activision Blizzard**). Британцы традиционно без ума от футбольных менеджеров и голосуют фунтом стерлингов за ***Football Manager 2008*** – от компании **Sega**. И подобная ситуация не только в TOP10 компьютерных игр. Консольные чарты тоже свидетельствуют не в пользу EA. Накануне 2008 года геймеры отдали предпочтение продукции конкурентов: ***Super Mario Galaxy*** (**Nintendo**), ***Guitar Hero 3: Legends of Rock*** (Activision), ***Halo 3*** (**Microsoft**) и ***Assassin's Creed*** (**Ubisoft**). В общем, пора **Джону Ричитьелло** созывать общее собрание и публично посыпать голову пеплом. Однако исполнительный директор EA не из слабаков. Вместо того чтобы бормотать: «Упс, кажется, у нас проблемы…», он бодро заявляет: «Мы не боимся конкуренции! Наоборот, мы ей рады и готовы доказать: никакие Activision или Blizzard не отберут у нас звания "издатель №1"». Что ж, поживем – увидим. В одном мы уверены: «электроники» без боя не сдадутся.

За чартами присматривал
Иван Гусев

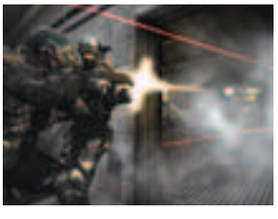
ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ
Февраль – апрель 2008 года

За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет

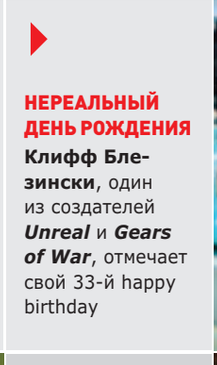
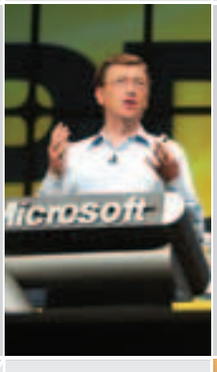
Название	Жанр	Дата выхода
Age of Conan: Hyborian Adventures	**MMORPG**	**Март 2008**
Alone in the Dark	**Action**	**26 марта 2008**
Assassin's Creed	**Action**	**Февраль 2008**
Asterix at the Olympic Games	Action	Февраль 2008
Belief & Betrayal	Adventure	I квартал 2008
Bratz: Super Babyz	Action	15 февраля 2008
Command & Conquer 3: Kane's Wrath	**Strategy**	**13 марта 2008**
Cricket Life 08	Simulation	I квартал 2008
Dracula 3	Adventure	I квартал 2008
Dracula: Origin	Adventure	I квартал 2008
Drakensang: The Dark Eye	Action/RPG	I квартал 2008
Dream Pinball	Arcade	Февраль 2008
Europa Universalis: Rome	Strategy	II квартал 2008
Field Ops	Strategy	I квартал 2008
Frontlines: Fuel of War	**FPS**	**12 февраля 2008**
Gray Matter	Adventure	I квартал 2008
Hei$t	Action	II квартал 2008
Insecticide	Action/Adventure	12 февраля 2008
Jamster Allstars	Action	Февраль 2008
Left 4 Dead	Action	Февраль 2008
Legendary: The Box	FPS	I квартал 2008
LEGO Racers	Racing	I квартал 2008
Lost: The Videogame	**Action/Adventure**	**I квартал 2008**
Mata Hari	Adventure	I квартал 2008

Название	Жанр	Дата выхода
Mercenaries 2: World in Flames	**Action**	**Апрель 2008**
My Horse and Me	Simulation	Февраль 2008
Nostradamus: The Last Prophecy	Adventure	I квартал 2008
Penumbra: Black Plague	FPS	Февраль 2008
Pet Vet 3D: Animal Hospital Down Under	Simulation	I квартал 2008
Sam & Max – Season 2 Episode #3: Night of the Raving Dead	Adventure	14 февраля 2008
Sam & Max – Season 2 Episode #4: Chariot of the Dogs	Adventure	13 марта 2008
Sam & Max – Season 2 Episode #5	Adventure	10 апреля 2008
Sinking Island	Adventure	I квартал 2008
Sins of a Solar Empire	Strategy	Февраль 2008
Space Siege	**Action/RPG**	**I квартал 2008**
The Club	**Action**	**Февраль 2008**
The Chronicles of Spellborn	MMORPG	I квартал 2008
The Sims: Castaway Stories	Simulation	I квартал 2008
The Sims 2: FreeTime	Simulation	26 февраля 2008
The Spiderwick Chronicles	Adventure	Февраль 2008
The Wheelman	Action	Февраль 2008
Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2	**FPS**	**Март 2008**
Turning Point: Fall of Liberty	FPS	I квартал 2008
Warhammer 40.000: Dawn of War – Soulstorm	**Strategy**	**5 марта 2008**
Windchaser	Strategy	I квартал 2008

Название	Разработчик	Издатель	Жанр	Дата выхода
2025: Битва за Родину	Primal Software	Акелла	Action	I квартал 2008
7.62: Перезарядка	Апейрон	1С	Strategy	I квартал 2008
9 Рота	Леста	Новый Диск	Strategy	I квартал 2008
Black Ocean	Ghost Software	Акелла	RPG	I квартал 2008
Death Track: Возрождение	SkyFallen Entertainment	1С	Racing	2008
Disciples 3: Ренессанс	.dat	Акелла	Strategy	II квартал 2008
Heavy Duty	Primal Software	Акелла	Action	I квартал 2008
Jagged Alliance 3	F3 Games	Акелла	Strategy	I квартал 2008
King's Bounty. Легенда о рыцаре	Katauri Interactive	1С	Strategy	I квартал 2008
Showdown: Scorpion	B-COOL Interactive	Акелла	Action	I квартал 2008
S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо	GSC Game World	GSC World Publishing	FPS	I квартал 2008
Sledgehammer	Targem Games	Бука	Action/Racing	I квартал 2008
The Hunt	Orion Games	Бука	Action	I квартал 2008
Xenus 2: Белое золото	Deep Shadows	Play Ten Interactive/Руссобит-М	FPS	Весна 2008
Адреналин 2: Анархия	Gaijin Entertainment	1С	Racing	I квартал 2008
Алмазный меч, деревянный меч	Primal Software	1С	RPG	I квартал 2008
Анабиоз: Сон Разума	Action Forms	1С	FPS	Весна 2008
Архивы НКВД: Охота на фюрера	SPLine	Акелла	Adventure	I квартал 2008
Дилемма 2	4reign Studios	Акелла	Adventure	I квартал 2008
Звездные волки 2: Гражданская война	Elite Games, Xbow Software	1С	Strategy	I квартал 2008
Золотая Орда	WorldForge	Play Ten Interactive/Руссобит-М	Strategy	I квартал 2008
Коллапс	CREOTEAM	Бука	Action	I квартал 2008
Московский водила	ArtyShock	Акелла	Racing	I квартал 2008
Морской охотник	Акелла	Акелла	Simulation	II квартал 2008
Периметр 2: Новая Земля	К-Д ЛАБ	1С	Strategy	2008
Понедельник начинается в субботу	RootFix Entertainment	Акелла	Adventure	I квартал 2008
Правда о девятой роте	Extreme Developers/KranX Productions	1С	FPS	I квартал 2008
Предтечи	Deep Shadows	GFI/Руссобит-М	FPS	Весна 2008
Сердце вечности	UDC Games	Новый Диск	Action/RPG	I квартал 2008
Смерть шпионам: Момент истины	Haggard Games	1С	Action	I квартал 2008
Тургор	Ice-Pick Lodge	Новый Диск Survival	Adventure	I квартал 2008
Хроники Тарр: Стражи Пограничья	Quazar Studio	Акелла	Simulation	I квартал 2008



КАЛЕНДАРЬ | ФЕВРАЛЬ 2008

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
				1	2	3
			7 **ВЕГАС ЛЮБИТ ИГРЫ** **Академия интерактивных искусств и наук** в одном из казино Лас-Вегаса вручит награды лучшим играм и гейм-дизайнерам 2007-го			
11	12 **ПОЛНЫЙ KAOS** На тропу войны выходит новый «убийца ***Battlefield***» – многопользовательский шутер ***Frontlines: Fuel of War*** от **Kaos Studios**	 **НЕРЕАЛЬНЫЙ ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ** **Клифф Блезински**, один из создателей ***Unreal*** и ***Gears of War***, отмечает свой 33-й happy birthday		15 **ВОСХОД АЛЬТАИРА** Денежный поезд издательства **Ubisoft** – ***Assassin's Creed*** – прибывает с опозданием на PC-платформу	16 **КОРОЛЕВЕ КВЕСТОВ – 55** **Роберта Уильямс**, гейм-дизайнер, известная фэнам адвенчур по серии ***King's Quest***, задует 55 свечей на торте	
18 **КРИ ПО-АМЕРИКАНСКИ** В Сан-Франциско начинает работу **Конференция разработчиков игр** (GDC 2008). Ожидается 12 тысяч участников		20 **САЛЮТ ПИОНЕРУ** **Ральф Баер** – человек, изобретший видеоигры, – получит **Pioneer Award** на Конференции разработчиков игр		23	24	
25	26 **НАШЕСТВИЕ СИМОВ** В европейские магазины поступает ***FreeTime***, седьмой и, как говорят, последний адд-он к ***The Sims 2***			29		

10 ФАКТОВ, КОТОРЫЕ ДОЛЖЕН ЗНАТЬ КАЖДЫЙ ОБРАЗОВАННЫЙ ГЕЙМЕР

1 **Мишель Ансель** (Michel Ancel) задумывал ***Rayman Raving Rabbits*** как платформер. Однако боссам **Ubisoft** больше понравилась идея сотрудника, предложившего выпустить сборник мини-игр о бешеных кроликах, придуманных папой Рэймена. Ансель закатил скандал и даже угрожал уйти. Чтобы умилостивить своего самого именитого гейм-дизайнера, руководство Ubisoft пообещало профинансировать любую будущую затею гуру. По слухам, Ансель решил делать приключенческий экшен ***Beyond Good & Evil 2***!

2 Сотрудники студии **Relic Entertainment** утверждают, что в стратегии ***Company of Heroes*** пехотинцы используют почти 2 тысячи (!) различных анимаций. Столько сегодня и в шутерах не увидишь!

3 В ***Civilization 4*** по завершении партии игрока сравнивают с известными политиками. Хуже всего, если тебя поставят наравне с **Дэном Куэйлом** (Dan Quayle), бывшим глуповатым вице-президентом США. Например, однажды Куэйл сказал: «*Я проехался недавно по Латинской Америке. Жалею, что плохо учил латынь в школе и не смог общаться с людьми*».

4 Замечательная адвенчура ***Grim Fandango*** стала одной из первых игр с саундтреком, записанным при помощи «живых» инструментов. Другая ее новаторская особенность – «чистый экран» (то есть интерфейс не виден). Ну и наконец, Grim Fandango является единственной неокупившейся игрой компании **LucasArts**.

5 В ***The Sims 2*** планировали показать смену погодных условий. Однако от затеи пришлось отказаться, потому что разработчики никак не могли совладать с нелепой программной ошибкой – иногда дождь или снег шел не только на улице, но и в доме. Капризы природы дебютировали в The Sims 2 лишь в прошлом году благодаря адд-ону ***Seasons***.

6 **Брайан Норрис** (Brian Norris) из Сент-Луиса выиграл конкурс «Убитый ШОДАН», проведенный студией **Looking Glass** весной 1999 года. Награда была необычной – разработчики дали имя и внешность «везунчика» одному из покойников в ***System Shock 2***.

7 Превосходная стратегия ***Rome: Total War*** содержит несколько тысяч исторических ошибок. К примеру, друиды на самом деле были освобождены от воинской повинности, а карфагеняне никогда не использовали слонов в бою.

8 Если верить сайту **GameRankings.com**, худшей компьютерной игрой всех времен является комедийный экшен ***American McGee Presents Bad Day LA***. Суммарная оценка критиков – всего 32 процента из 100.

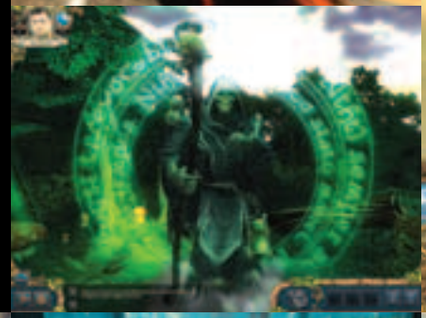
9 **Том Клэнси** (Tom Clancy), знакомясь с сюжетом шпионского экшена ***Splinter Cell***, предложенного издательством **Ubisoft**, поначалу отклонил идею многофункциональных очков Сэма Фишера. Американский писатель утверждал, что ночное и тепловое видение невозможно соединить в одном приборе. Однако Клэнси уговорили, и сегодня очки Фишера – фирменная деталь серии ***Tom Clancy's Splinter Cell***.

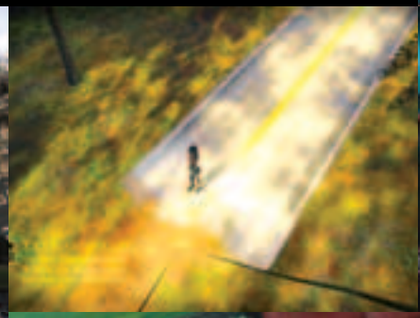
10 В одной из первых миссий шутера ***No One Lives Forever: The Operative***, если ты стрелял в назойливую макаку, игра выдавала сообщение: «Недопустимое количество обезьяньих смертей» и задание считалось проваленным. Так разработчики подшутили над играми, где строго карали за убийство гражданских.

стр. 72

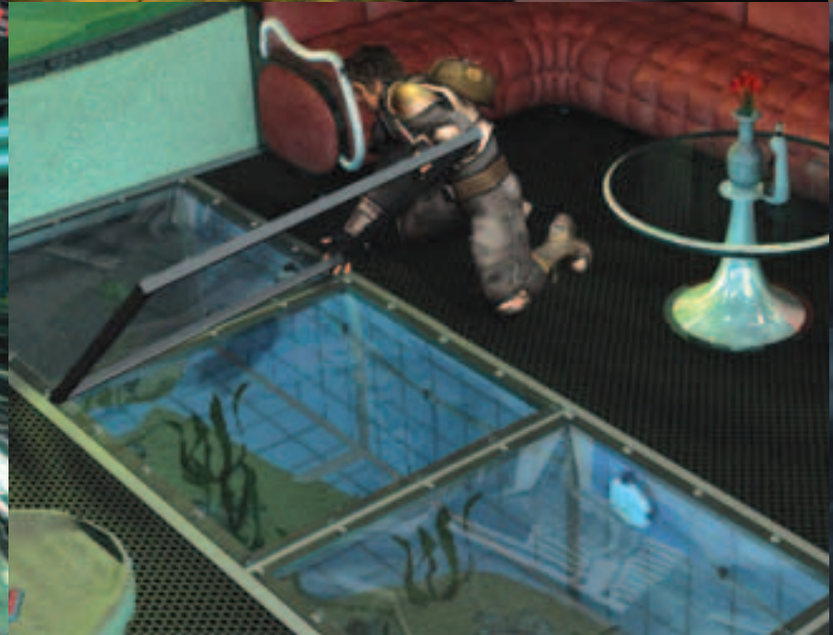
ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

Адреналин 2: Анархия	*70*	*The Path*	*86*
Warhammer Online: Age of Reckoning	*72*	*Prototype*	*88*
King's Bounty. Легенда о рыцаре	*78*	*Edge of Twilight*	*90*
Borderlands	*82*	*Дилемма 2*	*92*
Ghostbusters	*84*	*Dead Space*	*94*

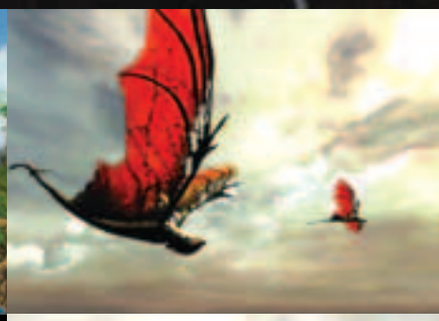




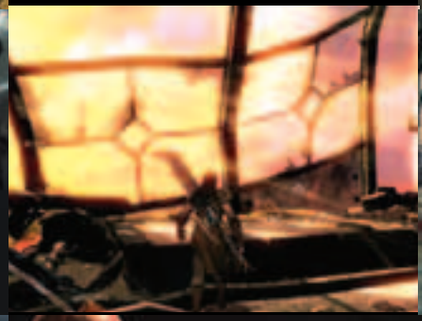
стр. 92



стр. 70



Мы держим руку на пульсе, неустанно следя за самыми интригующими новинками игровой индустрии. Перед тобой итог нашей работы, игры, которые совсем скоро попадут на винчестер твоего домашнего компьютера.

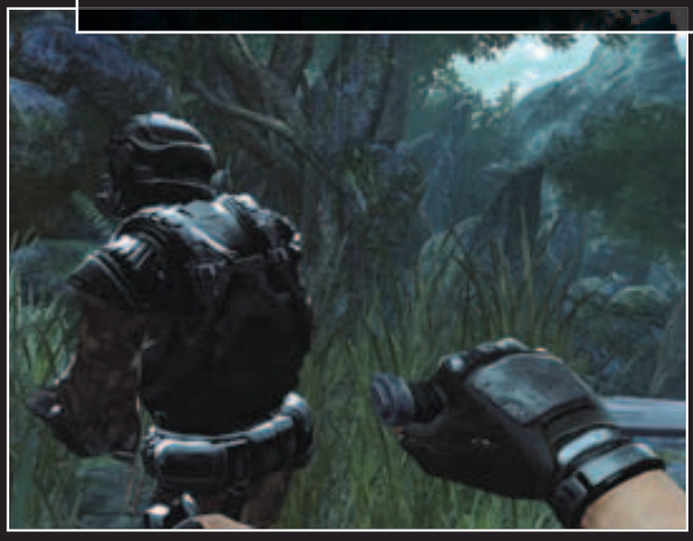


стр. 94

TUROK

После продолжительного перерыва сериал ***Turok*** возвращается на PC. Звезда предыдущих эпизодов отправилась на заслуженный отдых. Теперь вместо индейца с кровожадными динозаврами сразится отставной боец специального подразделения Джозеф Турок. Одними гигантскими пресмыкающимися дело не ограничится. На некоторых уровнях главному герою будут противостоять хорошо вооруженные наемники корпорации Mendel-Gruman. Далеко не обязательно нападать на людей с открытым забралом. Ты сможешь незаметно подобраться к врагам сзади и перерезать им глотки или натравить на них голодных динозавров.

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
РАЗРАБОТЧИК
Propaganda Game/ Aspyr Studios
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.turok.com
ДАТА ВЫХОДА
II квартал 2008 года
МЫ ПИСАЛИ
Превью в №1 (49)



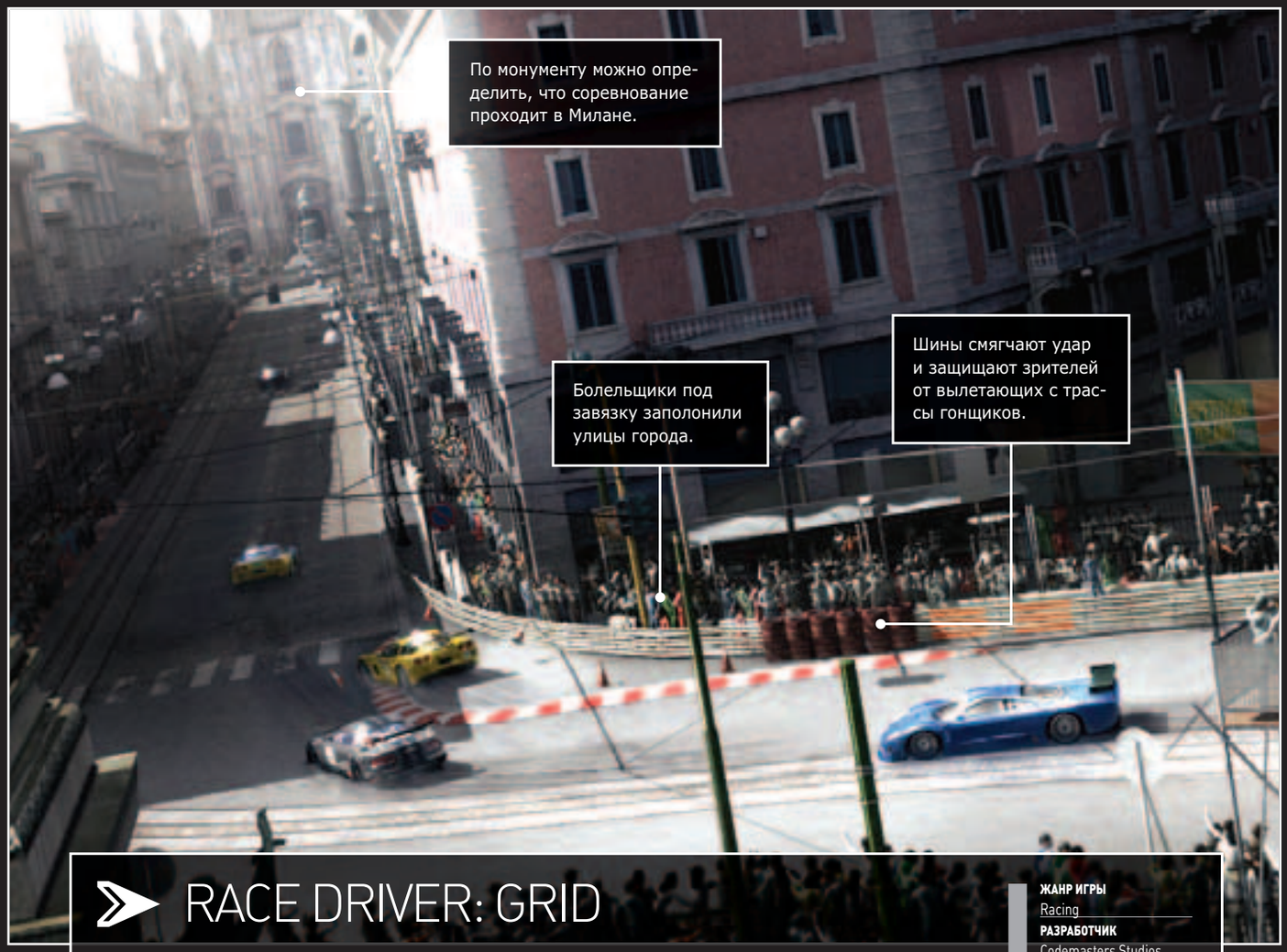
ИССЛЕДОВАНИЯ
ГАЛАКТИЧЕСКИЕ ВОЙНЫ
ПОЛИТИКА
ТАКТИКА
ИСКУССТВО
НАУКА
ПСИОНИКИ
ТОРГОВЛЯ
КОЛОНИИ
ПРЕСТУПНОСТЬ
ГИПЕРДВИГАТЕЛЬ
НАЛОГИ
КОСМИЧЕСКИЙ КРЕЙСЕР
КРИЗИС
ЧУЖИЕ
ПЛАНЕТАРНАЯ ОБОРОНА

ЗАКАТ СОЛНЕЧНОЙ ИМПЕРИИ

УЖЕ СКОРО.

РЕКЛАМА

© 2003-2008 Ironclad Games Corporation Vancouver, BC. All rights reserved. © 2006-2008 Stardock Entertainment . «Закат Солнечной Империи» © 2008 фирма «1С»/творческая адаптация студии Snowball Interactive. Все права защищены. Фирма «1С»: 123056, Москва, а/я 64. Отдел продаж: Тел. (495) 737-9257, Факс (495) 681-4407.



RACE DRIVER: GRID

ЖАНР ИГРЫ
Racing
РАЗРАБОТЧИК
Codemasters Studios
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.codemasters.co.uk/games/?gameid=2452
ДАТА ВЫХОДА
2008 год
МЫ ПИСАЛИ
Публикаций не было

В ***Race Driver: GRID*** игроки примут участие в состязаниях различных классов машин. Не успеешь ты привыкнуть к особенностям одного типа соревнований, как придется пробовать свои силы в другом. Многочисленные заезды будут проходить как на хорошо знакомых по сериалу ***ToCA Race Driver*** лицензированных кольцевых трассах, так и на улицах крупнейших мегаполисов и пригородных шоссе. Кстати, с ***Colin McRae: DIRT*** новое творение **Codemasters Studios** роднит не только похожая структура режима карьеры, но и графический движок **Neon**.

1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С» 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21 Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07 sales@1c.ru, www.1c.ru

GEARS OF WAR

ЛИБО МЫ ИХ –
ЛИБО ОНИ НАС

ДОЛГОЖДАННАЯ PC-ВЕРСИЯ ЗНАМЕНИТОГО БОЕВИКА
ПЯТЬ НОВЫХ СЮЖЕТНЫХ ГЛАВ ДЛЯ ОДИНОЧНОГО ПРОХОЖДЕНИЯ
ТРИ СЕТЕВЫЕ МИССИИ

9.0 "Страна Игр"
9.0 Игры@Mail.ru

Более 30 титулов "Лучшая игра года"

РЕКЛАМА

Microsoft game studios
EPIC GAMES

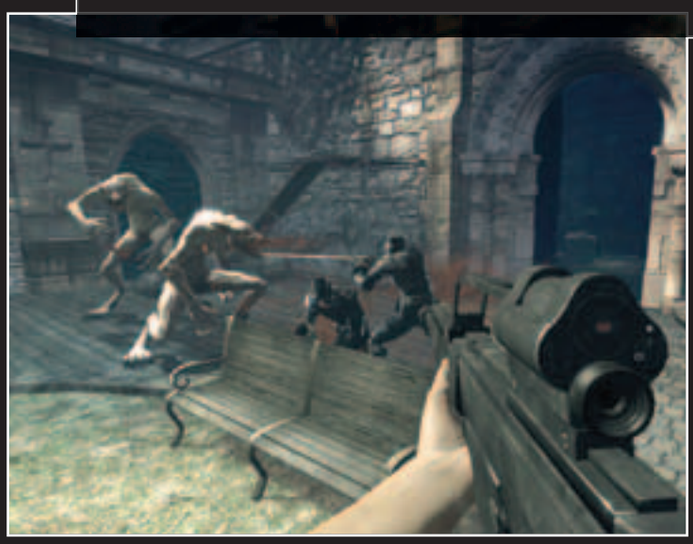
© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены. © 2007 Epic Games, Inc. Gears of War, the Crimson Omen, and Unreal are either registered trademarks or trademarks of Epic Games, Inc. in the United States and/or other countries. © 2007 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, the Microsoft Game Studios logo, Windows, Windows Live, Windows Vista, the Windows Vista start button, and Xbox 360 are trademarks of the Microsoft group of companies.

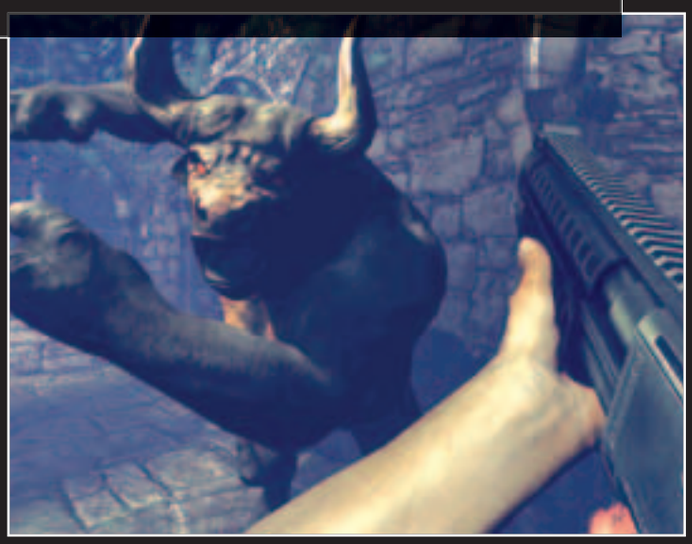
Games for Windows

LEGENDARY: THE BOX

Герой ***Legendary: The Box*** Чарльз Декард специализируется на краже дорогостоящих артефактов. Однажды его угораздило открыть легендарный ящик Пандоры. В мгновение ока улицы Нью-Йорка заполонили орды мерзких существ из древнегреческой мифологии. По законам жанра придется исправлять допущенную ошибку с оружием в руках. Разработчики обещают наделить противников продвинутым искусственным интеллектом. Например, огромные грифоны будут цеплять когтями стоящие на улицах автомобили и метать их в полицейских и спецназовцев.

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
РАЗРАБОТЧИК
Spark Unlimited
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.legendarythebox.com
ДАТА ВЫХОДА
II квартал 2008 года
МЫ ПИСАЛИ
Превью №10 (46)





1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С» 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21 Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07 sales@1c.ru, www.1c.ru

Создай свою легенду!

King's Bounty™

ЛЕГЕНДА О РЫЦАРЕ

Сказочно-фэнтезийная сага в лучших традициях легендарной "King's Bounty" от создателей серии "Космические Рейнджеры".

© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены. Игра разработана компанией Katauri Interactive
РЕКЛАМА

KATAURI INTERACTIVE

XENUS 2: БЕЛОЕ ЗОЛОТО

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
РАЗРАБОТЧИК
Deep Shadows
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.whitegold-game.com
ДАТА ВЫХОДА
Май 2008 года
МЫ ПИСАЛИ
Превью №7 (43)

Проект украинской компании **Deep Shadows** выгодно отличается от многочисленных коридорных шутеров. Действие ***«Xenus 2: Белое золото»*** развернется на восьми больших и около сотни маленьких островах, общая площадь которых составит 140 квадратных километров. При желании можно пройти огромные расстояния пешком, однако никто не запрещает нам сесть за руль бесхозного автомобиля или забраться в катер. По сравнению с первой частью значительно увеличится плотность архитектурной застройки и количество доступных для общения персонажей.

1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
DEATH TRACK
ВОЗРОЖДЕНИЕ
SKY FALLEN

ТЕКСТ: БОРИС СОКОЛОВ, ВАЛЕНТИН ЛЕБЕДЕВ

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX VEGAS 2

ЖАНР ИГРЫ: First-Person Shooter
ДАТА ВЫХОДА: Март 2008 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: rainbowsixgame.us.ubi.com

В наступившем году ***Tom Clancy's Rainbow Six*** отметит свое десятилетие. За это время сериал претерпел значительные изменения, благодаря которым новые эпизоды пользовались большим успехом. Совокупный тираж сериала уже перевалил за отметку 16 миллионов экземпляров.
Недавно канадские разработчики анонсировали ***Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2***. Если помнишь, события первых миссий предыдущего эпизода разворачивались в Мексике, откуда исходила террористическая угроза. Но отряд главного героя вскоре после начала операции переправили в захваченный Город грехов, и, казалось, спасать Штаты от воинствующих южных соседей стало некому. Как выяснилось, это совсем не так: пока командир отряда Келлер, пулеметчик Макл Уолтер и снайпер Джанг Парк бегали по роскошным казино за Айреной Моралез, подразделение другого офицера, Бишопа, разбиралось с главарем бунтовщиков Альварезом Кабреро. Их подвиги мы и увидим в продолжении.
Увы, нововведений кот наплакал. Авторы обещают усовершенствовать искусственный интеллект. Стоит убить предводителя отряда, как остальные боевики в панике разбегутся кто куда. Модернизируется система автоматических сохранений. Если персонажа зацепит шальная пуля, то игра не отбросит тебя к последнему чекпоинту, а даст шанс еще раз пройти трудный участок уровня. Правда, как именно будет определяться начало этого трудного участка, пока не ясно.

SACRED 2: FALLEN ANGEL

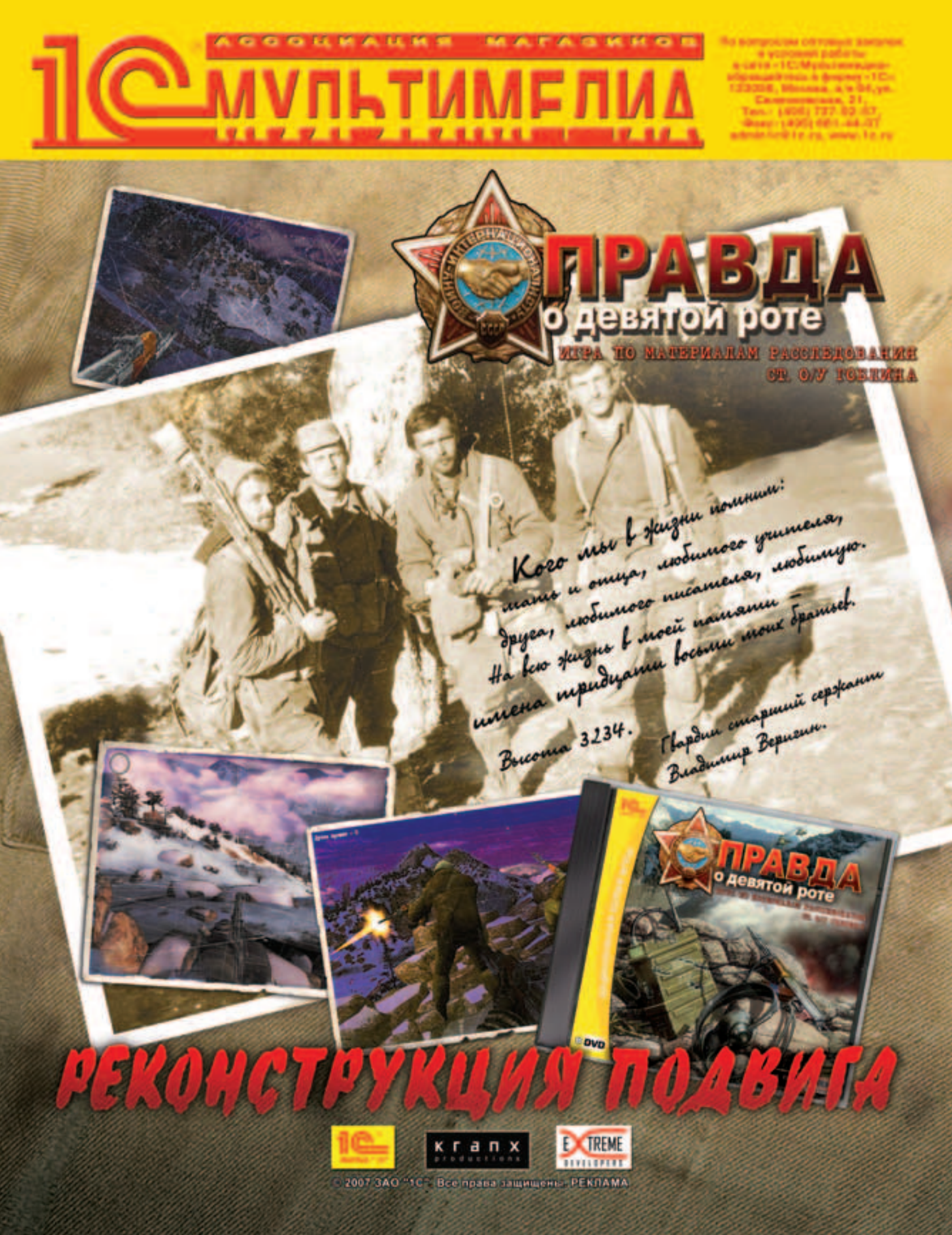
Сюжет ***Sacred 2: Fallen Angel*** поведает нам о том, что происходило задолго до начала событий первой части игры. Трудно представить, но давным-давно на землях Анкарии царила тишь да благодать. Ангелы-серафимы души не чаяли в эльфах и решили поделиться с ними накопленными сведениями о Т-энергии. Споры о применении полученных знаний привели к расколу расы и началу кровопролитной гражданской войны. Но это еще что: вскоре из-под контроля вышла и Т-энергия. Тысячи жителей превратились в кровожадных монстров, мутировали животные, еще недавно процветающие деревни и города превратились в руины.
Двое из шести доступных персонажей (серафим и инквизитор) останутся верны своим фракциям, еще четверо могут сражаться как за одну, так и за другую противоборствующую сторону. Значительно увеличится размер доступных территорий. Чтобы добежать из одного края карты в другой, потребуется пять часов. А теперь прикинь, сколько уйдет времени на то, чтобы исследовать все подземелья и выполнить восемь сотен квестов. Если верить подсчетам разработчиков, получается около восьмидесяти часов. На этом изменения не заканчиваются. Игрокам разрешат настраивать на свой лад оружие и боевые заклинания. Для примера возьмем классическую стрельбу огненными шарами: во время прокачки героя ты сможешь отрегулировать дальность полета, зону поражения и количество наносимого урона.

ЖАНР ИГРЫ: Role-Playing Game
ДАТА ВЫХОДА: Весна 2008 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.sacred2.com

ARMA 2 (ARMED ASSAULT 2)

ЖАНР ИГРЫ: Action
ДАТА ВЫХОДА: 2008 год
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.arma2.com

Сценаристов чешской студии **Bohemia Interactive** хлебом не корми, дай только развязать войну на территории какого-нибудь вымышленного государства. Действие ***Operation Flashpoint*** разворачивалось в республике Ногова, ***ArmA: Armed Assault*** – в Сарани. Не станет исключением и ***ArmA 2***. Пожаром войны будут объяты земли бывшей советской республики Чернорусь, где вспыхнула гражданская война. После двухлетних раздумий американское командование все-таки решилось отправить в горячую точку небольшое подразделение морских пехотинцев.
Как и в предыдущих играх компании, в ArmA 2 нет разделения на уровни. Перед нами предстанет территория площадью 650 квадратных километров (напомним, в первой части Северный и Южный Сарани занимали 400 квадратных километров) с небольшими городами, деревушками, полями, лесами, реками и военными базами.
Итак, что же готовят для нас разработчики? Во-первых, изменится баланс сил. Раньше солдаты противника демонстрировали чудеса меткости. Парни умудрялись послать пулю точно в голову с расстояния полкилометра. Теперь на такое способны только снайперы. Во-вторых, усовершенствуется физическая модель. При расчете траектории полета снарядов движок будет учитывать множество параметров, начиная с калибра, расстояния до цели, сопротивляемости материала и заканчивая силой бокового ветра. Разумеется, улучшится и качество картинки.



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
ПРАВДА
о девятой роте
ИГРА ПО МАТЕРИАЛАМ РАССЛЕДОВАНИЯ
СТ. О/У ГОБЛИНА
Кого мы в жизни помним:
мать и отца, любимого учителя,
друга, любимого писателя, любимую.
На всю жизнь в моей памяти —
имена тридцати восьми моих братьев.
Высота 3234.
Гвардии старший сержант
Владимир Веригин.
ПРАВДА
о девятой роте
DVD
РЕКОНСТРУКЦИЯ ПОДВИГА
1С
кгапх
EXTREME
© 2007 ЗАО "1С". Все права защищены. РЕКЛАМА

ТЕКСТ: ПАВЕЛ ДЕМИН

Факты

1 новая локация

2 ремейка старых трасс

4 новые тачки

5 многопользовательских режимов

Погодные эффекты «гайдзинам» удались особенно хорошо.

Порой из-за блюра контуры объектов становятся еле различимы.

АДРЕНАЛИН 2: АНАРХИЯ

ПРИТЯЖЕНИЯ БОЛЬШЕ НЕТ

ЖАНР ИГРЫ
Racing
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С
РАЗРАБОТЧИК
Gaijin Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 16
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
games.1c.ru/adrenalin_2_anarchy
ДАТА ВЫХОДА
I квартал 2008 года

«*Адреналин 2: Час пик*» – самая безумная гонка, которую нам довелось увидеть за последние годы. Однако погромов на запруженных улицах Белокаменной, езды по гостинице «Космос» и прыжков с памятника покорителям космоса разработчикам показалось мало. «Гайдзины» выходят на новый уровень: теперь болиды умеют летать.

Ролик из игры, где автомобиль, наплевав на законы физики, взмыл в воздух прямо перед пробкой и направился к авианосцу, породил множество обсуждений на игровых форумах. Скрестить рейсинг и летную аркаду вроде ***Blazing Angels: Squadrons of WWII*** – смелый шаг. Однако парящие над Москвой автомобили мы увидим только в одном мультиплеерном режиме, который авторы недолго думая назвали «Крылья». Безумие продолжится еще как минимум в четырех типах многопользовательской игры, особой оригинальностью, правда, не отличающихся: круговые гонки, заезды по чекпоинтам, deathmatch и командный deathmatch. Все это мы уже видели в ***Crashday***, а потому нетрудно предсказать: автомобильные баталии увлекут, но, скорее всего, ненадолго. Мультиплеера в творении **Moon Byte Studios** и **Replay Studios** многим хватило на два-три дня, притом что список режимов был несколько шире. Ведь разработчики не могут похвастаться ни трюковыми заездами, ни автомобильным аналогом Capture the Flag. Да и оружия, которое могло бы сделать захватывающими deathmatch, в игре явно недостает. Может быть, в дополнении мы увидим что-нибудь любопытнее «Удара» и «Взрывной волны»? Впрочем, мультиплеер – не единственное нововведение. Авторы работают над улучшением одиночного режима. Незначительным изменениям подвергнется даже сюжетная линия: в частности, «гайдзины» обещают переработать часть квестов. Кроме того, нас ждут очередные ремейки треков из первого ***«Адреналина»***. В ***«Час пик»*** в свое время включили «Остров Свободы» и «Лувр», в адд-оне появятся «Дубаи» и «Авианосец». В планах разработчиков – создание новой большой локации «Тропический остров». Однако успеют ли авторы ее включить в ***«Адреналин 2: Анархия»*** – вопрос пока открытый. Изначально мультиплеер планировали выпустить патчем, который каждый владелец лицензионной копии игры сможет бесплатно скачать в Сети. Но, видимо, нововведений стало так много, что авторы решили сделать дополнение. Что ж, поклонники серии охотно выложат лишнюю пару сотен рублей. Главное, было бы за что. PCG

КОСМЕТИКА

Помимо всего прочего, «гайдзины» работают над балансом игры и повышают ее быстродействие. К десяткам автомобилей из «Часа пик» присоединятся четыре новые тачки, еще более детализированные и быстрые.

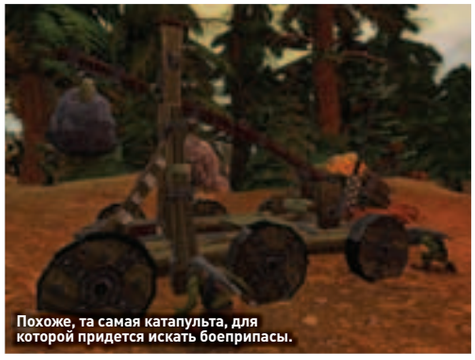
Скрестить рейсинг и летную аркаду вроде Blazing Angels: Squadrons of WWII – смелый шаг

ПЕНУМБРА 2
Уезжая в Гренландию,
не забудьте
взять открепительное
удостоверение
ОТКРЕПИТЕЛЬНОЕ УДОСТОВЕРЕНИЕ № 1523982
Гражданин Российской Федерации
paradox
snowball.ru
ФИРМА «1С»

ТЕКСТ: ДЕНИС КУБЛИЦКИЙ

Warhammer Online: Age of Reckoning

ОЧЕРЕДНАЯ MMORPG ПРО ЭЛЬФОВ ИЛИ НОВОЕ СЛОВО В ЖАНРЕ?


Похоже, та самая катапульта, для которой придется искать боеприпасы.

Сразу этого не видно, но часть поселения лежит в руинах.

Армия Хаоса: Magus, Chosen и Zealot.

Squig Herder со своей зверюшкой. Тварь того и гляди слопает хозяина.

Во славу Империи! А на шесте справа, наверное, покоятся черепа врагов.

Warhammer Online: Age of Reckoning, или просто WAR, – одна из самых ожидаемых MMORPG. Об этом свидетельствует и количество заявок на участие в закрытом тестировании: на данный момент их подано более полумиллиона. Первая фаза закрытой «беты» не только существенно подстегнула интерес к проекту, но и позволила выявить его слабые места. Оценив игровую механику в действии, ребята из **Mythic** пришли к выводу, что многие элементы WAR нуждаются в доработке. В частности, RvR – одна из основных особенностей игры.

THIS IS WAR

Система Realm versus Realm (царство против царства), прошедшая испытание временем в ***Dark Age of Camelot***, значительно отличается от боев в PvP (игроки против игроков). RvR – это не только сражения в определенных зонах, случайные стычки персонажей или разборки на аренах. RvR – война, затрагивающая всех игроков на сервере, однако это не подразумевает обязательного участия в PvP-битвах. Любители PvE (игроки против монстров) не останутся без дела, ведь для них Mythic припасла множество интересных заданий. Они не сводятся к монотонному истреблению различного зверья, а тоже приближают победу в войне. Например, тебе придется штурмовать вражеские укрепления и отражать атаки войск противника (они управляются компьютером). Однако не всегда все так просто. Представь поле боя, усеянное трупами гномов. Игроку, выбравшему сторону орков, будет дано задание отрезать павшим врагам бороды. Тот же, кто предпочтет персонажа-гнома, получит приказ спасти товарищей. Это – один из примеров конфликтных квестов (conflict quests), в которых задачи противоположных сторон конкурируют друг с другом. Другим типом PvE являются коллективные задания (public quests). Находящиеся в зоне игроки получат квест, для выполнения которого им придется действовать сообща. Чтобы построить катапульту и снабдить ее боеприпасами, придется отправиться в лес за деревом, распилить его, собрать детали и найти камни, которые можно использовать в качестве снарядов. Размер награды для каждого игрока зависит от его вклада в общее дело. Ветвящиеся задания (branching quests) оправдывают название, предлагая выбрать исход квеста и свою награду. Пример: обнаружив украденный меч, ты можешь вернуть его законному владельцу и получить несколько монет. Но ничто не мешает оставить клинок себе. Также тебя ждут Xmas quests,

Не нужно быть шаманом-гоблином, чтобы увидеть над костром зеленое «знамение».

Engineer и Hammerer. Судя по одинаковым рыжим бородам – братья.

ТЯЖЕЛЫЙ ПУТЬ WARHAMMER ONLINE

Впервые мы услышали о Warhammer Online в 2000 году, а разработкой занималась Climax при участии Microsoft. В 2003 году издателем стала Sega, однако в середине следующего года Climax и Games Workshop (правообладатель лицензии на Warhammer) объявили о закрытии проекта. В 2005 году за разработку взялся независимый издатель Mythic Entertainment. Так WO попала в заботливые руки создателей Dark Age of Camelot. А годом позже компанию приобрела Electronic Arts и переименовала в EA Mythic.

ПОЛЕЗНЫЕ НАГРАДЫ

Играя во многие RPG, ты наверняка получал в награду за выполненное задание совершенно ненужный предмет. Обычно это вещь, которую ты не в состоянии использовать в силу расовых или классовых ограничений. Разработчики WAR обещают, что в их игре такого не будет. Bright Wizard и Dwarf Hammerer, выполнив один и тот же квест, получат разные награды. Магу достанется новый посох либо мантия, а гном получит доспех или молот.

Крылья, ноги... Главное – рога!

предлагающие щедрые награды и имеющие неочевидные решения.

BATTLES OF WAR

Все задания в WAR делятся на три типа. «Зеленые» квесты даются на PvE-территориях и не заставляют сражаться с другими игроками. Для успешного окончания «желтых» поручений также нужно убивать лишь монстров, однако выполняются они на RvR-территориях (полях сражений). О первых двух типах рассказано выше. Остаются «красные» задания – масштабные бои между игроками. Кроме случайных стычек членов противоположных фракций в игре есть несколько типов PvP. На полях сражений (battlefields) нам предлагают биться ради захвата и удержания стационарных объектов. Действие сценариев (scenarios) разворачивается во временно создаваемых зонах, а при недостаточном количестве игроков им станут помогать NPC (называемые dogs of war). К выходу игры Mythic обещает более сорока сценариев, среди которых будут как командные бои (выигрывает сторона, убившая больше противников), так и более интересные режимы вроде захвата флага или контрольных точек. За участие в описанных выше режимах PvP и выполнение PvE-квестов твоя армия получит очки побед (victory points). Сторона, обладающая большим количеством очков, обретает контроль над зоной. Захватывая все новые территории, твои войска доберутся до столицы неприятеля и начнут осаду. Как и в ***LineAge 2***, захваченные крепости приносят ощутимую выгоду, поэтому в интересах игроков как можно скорее вернуть себе территории. Наверняка ты задумывался, что мешает одной стороне захватить и контролировать весь мир? Ответ на данный вопрос неизвестен, но разработчики уверяют, что проблема с балансом сил будет решена.

ARMIES OF WAR

В Warhammer Online сражаются армии Порядка (Order) и Разрушения (Destruction). К первым относятся расы, обычно олицетворяющие в фэнтези добро: люди Империи, гномы и высшие эльфы. Им противостоят войска зеленокожих (орки и гоблины), люди хаоса и темные эльфы – типично злые существа. Изначально все они ведут войну с исконным врагом: гномы – с орками и гоблинами, имперские солдаты – с людьми хаоса, высшие эльфы – с темными. Однако никто не мешает отправиться на другую линию фронта. У каждой из рас предвидится четыре игровых класса: «танк», бойцы ближнего и дальнего боя, а также лекарь. Воров и персонажей, способных становиться невидимыми, не будет. Интересно, что врачевателям также придется драться – лишь так можно набрать энергию, необходимую для исцеления соратников. Возможно, это повысит интерес игроков к лечащим классам, которые обычно не пользуются популярностью из-за пассивной роли в бою и небольших наносимых повреждений. Согласись, облаченный в тяжелый доспех и вооруженный молотом Warrior Priest совсем не похож на типичного доктора. Тут можно вспомнить инквизитора и храмовника из ***EverQuest 2***, но воины из них никакие.

У каждой из рас будет четыре игровых класса: «танк», бойцы ближнего и дальнего боя, а также лекарь

Имперский охотник здорово напоминает Ван Хельсинга.

Black Orc, Orc Choppa и Shaman. Вместе со Squig Herder составляют Армию Зеленокожих.

Оживленная имперская пристань...

Сразу видно, что гномы любят и стерегут свое золото.

ИСТОРИЯ MYTHIC ENTERTAINMENT

Компания была образована в 1995 году слиянием Adventures Unlimited Software Inc. и Interesting Systems Inc., причем обе имели опыт разработки онлайн-игр. Первый проект Mythic увидел свет через год, на тот момент в компании было девять сотрудников. Настоящий успех пришел спустя пять лет, после выхода Dark Age of Camelot. В 2005 году в Mythic работало уже более ста семидесяти человек, большая часть которых приступила к работе над WAR. Остальные сотрудники занимаются созданием дополнений для DAoC.

«Танки» в WAR типичны для MMO – сильные, выносливые и с головы до пят закованные в броню. Защищать соратников им помогут и магические способности: например, ауры избранного (chosen) снижают характеристики противника. Бойцы ближнего боя не столь хорошо защищены, но способны быстро причинить огромный урон. Их задача проста: подбежать вплотную к недругу и нанести как можно больше повреждений. Чем дольше они атакуют врага, тем сильнее становятся их удары. Особенно это касается Orc Choppa – разъяришись, представители этого класса становятся чрезвычайно опасными противниками. Бойцы дальнего боя защищены еще слабее, но им необязательно находиться в гуще боя. Классическим представителем этого типа является имперский Bright Wizard, разящий недругов огненными заклинаниями. Magus призывает на помощь магию хаоса, а Engineer гномов полагается на огнестрельное оружие. Squig Herder натравливает на врагов свою зверюгу и поливает их дождем стрел. С ростом уровня ему становятся доступны не только более сильные виды «сквигов», но и возможность вселяться в питомца и управлять им напрямую. В отличие от охотников из ***World of Warcraft*** после смерти Squig Herder его зверюшка не исчезает и продолжает грызть цель.

TROPHIES OF WAR

Путешествуя по миру Warhammer, ты встретишь множество монстров: начиная с волков и саблезубых тигров, заканчивая демонами и драконами. В принципе бестиарий стандартен, и всех этих существ мы не раз видели в ролевых играх. Персонажи зарабатывают опыт не только убийством монстров и выполнением заданий, но и участием в RvR. Развитие героя не ограничивается изучением новых умений, помимо них персонаж будет получать слоты для тактик (tactics). По сути, тактики – аналог traits из ***Lord of the Rings Online***. Каждая из них дает определенные бонусы. Например, можно усилить защиту от определенного вида урона либо повысить эффективность умений. Но изменить набор тактик можно лишь по истечении определенного промежутка времени. Так ты получишь возможность менять специализацию персонажа, но ограничения по времени не позволят подстраиваться под каждый бой.

Понятно, что взросление персонажа не ограничивается одним лишь увеличением характеристик, но Mythic обещает не подкачать и здесь. Ветераны будут отличаться от новичков не только высокоуровневой экипировкой, но и внешностью. Так, по мере прокачки у гномов будут расти бороды, а орки станут больше и отвратительнее. Добавь к этому связку трофеев на поясе, и ты получишь представление о закаленном в боях персонаже. Наконец, в игре есть энциклопедия, в которую заносятся данные об убитых врагах, заданиях и вообще обо всем, что ты обнаружишь в игре. И хотя выход Warhammer Online уже неоднократно откладывался, будем надеяться, что внести собственные записи в эту книгу мы сможем уже в 2008 году. **PCG**

О ЖИЗНИ И СМЕРТИ

Погибший персонаж может воскреснуть, потратив определенное количество очков судьбы (fate points). Заработать их можно будет как в PvE, так и в PvP. Если у героя не останется очков судьбы, при возрождении он получит очки безумия (insanity points). «Безумный» персонаж будет страдать от различных негативных эффектов, которые отрицательно влияют на его атрибуты. Избавиться от очков безумия помогут особые задания.

СИЛА БОЕВОГО ДУХА

Во время сражений возрастает боевой дух (morale) персонажей, который существенно влияет на их параметры. Например, у лекарей и волшебников увеличивается сила заклинаний, а у «танков» повышается защита и здоровье. Чем лучше ты проявишь себя на поле брани, тем крепче будет твой боевой дух. Кроме того, у состоящих в группе игроков он растет быстрее, чем у одиночек. Еще одна причина искать соратников. Один в поле не воин.

RvR – это не случайные стычки персонажей, а война, затрагивающая всех игроков на сервере

Лекарь Империи (Warrior Priest) и лекарь Хаоса (Zealot).

Защити свою игровую систему надежно!

COOLER MASTER®

Реклама

- система охлаждения процессора GeminII спасет процессор (Intel/AMD) от перегрева в самый ответственный момент

- блок питания Real Power Pro мощностью 1000 Вт справится с максимальными нагрузками, обеспечив стабильную работу на самых высоких разрешениях

- корпус Stacker 832 надежно защитит компоненты игровой системы от механических и температурных повреждений

Защита Для Игр!

Настоящая игровая система без надлежащего охлаждения расплавится в считанные часы, оставив после себя бесформенную массу из пластика и металла на полу, клубы едкого дыма в комнате, а если не повезет, то и черные несмываемые пятна на обоях.

Cooler Master — закаленный временем боец с температурами, знает, как не допустить печальных последствий поломки игровой системы от температурных излишков, предлагая три важных предмета, которые спасут систему от напастей: систему охлаждения процессора, блок питания и корпус.

МОСКВА: ПИРИТ — 785-55-54, Арбайт компьютерз — 725-80-08, Зеон — 955-51-99, ИП Котов — 784-72-34, доб. Д-13, НИКС — 974-33-33, ОЛАНД — 788-19-18, Санрайз — 542-80-70, Сеть компьютерных магазинов Неоторг — 223-23-23, СтартМастер — 785-85-55, ЩЕДРИН — 784-72-34, FORMOZA — 234-21-64, GSM Computers — 540-91-88, MERLION — 981-84-84, NT Computer — 970-19-30; **ВОРОНЕЖ:** РЕТ — 77-93-39; **ИРКУТСК:** Комтек — 25-83-38; **НИЖНИЙ НОВГОРОД:** SUNRISE — 19-44-62; **САНКТ-ПЕТЕРБУРГ:** Компьютер-Центр КЕЙ — 074, Компьютерный Мир — 333-00-33; **УФА:** Сеть магазинов КламаС — 91-21-12

Объединенная розничная сеть **POLARIS и Техмаркет Компьютерс:** (495) 755-55-57

Товар сертифицирован

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ МЕРКУХИН

Черепашка нас не покатает. Наша Тортилла – один из первых боссов в игре.

Поначалу появление любого духа ярости вызывает неописуемый восторг – настолько это красиво и эффектно!

KING'S BOUNTY: ЛЕГЕНДА О РЫЦАРЕ

СКАЗОЧНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy/ Turn-Based Strategy
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С
РАЗРАБОТЧИК
Katauri Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.kingsbounty.ru
ДАТА ВЫХОДА
I квартал 2008 года
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Генеральный директор Katauri Interactive Дмитрий Гусаров

Жил-был молодой граф Билл Гилберт. Не успел парень отпраздновать совершеннолетие, как любящий отец подарил сыну скакуна и небольшой отряд солдат. И совет добрый не забыл дать: шел бы ты, Билли, в поход военный. Авось пользу людям принесешь, королю-батюшке послужишь, на белый свет поглядишь. Герой погоревал немного, да и отправился в дорогу дальнюю. Так начинается *«King's Bounty: Легенда о рыцаре»*.

Путь к богатству и славе зависит от выбора класса. Воин, маг и паладин – знакомые все лица. Каждый имеет три характеристики (атака, защита и интеллект) и запас маны, необходимой для использования магии. Не забудем про ветвистое «древо навыков» с тридцатью шестью специальными умениями-«перками» и колдовскую книгу аж с семьюдесятью заклинаниями. Где-то в походном рюкзаке хранится несметное количество свитков с дополнительными спеллами. Вроде все, можно отправляться в путь.

Постой! Мы забыли о показателе ярости. Он появляется во время боя (похоже на умение орков в ***Heroes of Might and Magic 5: Tribes of the East***) и накапливается, когда твои подопечные колошматят и убивают друг друга. По сюжету игры во время одного из военных походов Гилберт получает весьма ценный подарок: шкатулку ярости. В артефакте заключены четыре духа: смерти, грозы, камня и болот. Однако помощь своенравные демоны окажут не сразу – их расположение придется заслужить. Зато впоследствии в руках героя окажутся сразу четыре орудия потрясающей разрушительной мощи: духи владеют собственной колдовской книгой, причем их магия куда сильнее самых дорогостоящих заклинаний и свитков из арсенала главного героя. По ходу игры молодцы из ларца набираются опыта – чем чаще прибегаешь к их помощи, тем быстрее повышается уровень и мощность атак демонов.

КАК СТАТЬ МНОГОЖЕНЦЕМ

На социальный статус героя в мире ***«Легенды о рыцаре»*** влияют два фактора. Во-первых, титул. Начинает свой путь Гилберт, как ты помнишь, графом. Позже у него появятся все шансы добиться более высокого положения. Для этого требуется продвигаться по сюжету игры – тогда титулы барона и герцога вскоре окажутся у тебя в кармане. Во-вторых, уровень. Здесь все проще: необходимо лишь выполнять игровые задания и не пропускать важных сражений. По достижении уровня Гилберт получает так называемые руны таланта. С их помощью можно как улучшить старые навыки, так и обрести принципиально новые. Любопытно, что все умения поделены на три группы: сила, магия и дух. В итоге получается три ветки навыков, в каждой по десять стандартных и два дополнительных навыка для определенного класса. То есть, к примеру, воин может получить все двенадцать умений только в одном разделе, но не во всех трех. Таким образом, видимо, разработчики предлагают пройти игру несколько раз, выбирая новые способы развития персонажа.
Не менее важен показатель лидерства. От него зависит количество и тип войск, которые могут находиться

Начинает свой путь Гилберт, как ты помнишь, графом. Позже у него появятся все шансы добиться высокого положения

Факты

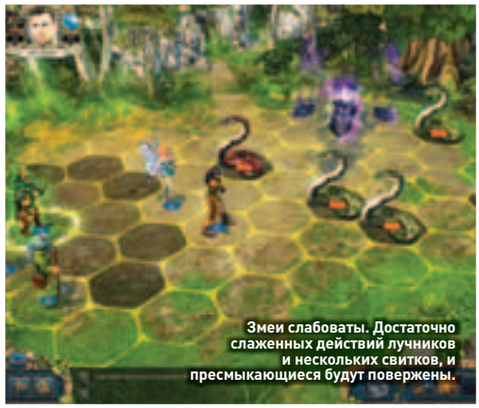
1 усовершенствованный движок от «Магии крови»

1 главный герой – юный граф

3 класса: воин, маг и паладин

Мир игры поделен на огромные уровни. Добираться от одной точки до другой можно как на лодке...

...так и на дирижабле.


Змеи слабоваты. Достаточно слаженных действий лучников и нескольких свитков, и пресмыкающиеся будут повержены.

в распоряжении твоего героя. Способов прокачать авторитет предостаточно: показатель растет с каждым новым уровнем и титулом, а также после выполнения сюжетных миссий.

С лидерством связана интересная особенность игры – возможность завести семью. Встретив на своем пути миловидную даму, можно предложить ей стать супругой Гилберта. Согласие девушки дает интересный результат: портрет возлюбленной займет пустующую инвентарную ячейку, то есть супруга станет «предметом» в инвентаре героя. Но это еще цветочки: у женушки в запасе также имеются четыре ячейки для совместно нажитого имущества и... детей. Карапузы в боях не участвуют, зато повышают лидерские качества новоиспеченного папаши.

СМЕСЬ ЖАНРОВ

«Легенду о рыцаре» сложно причислить к какому-то одному жанру. По сути, это стратегия. Но в ней есть элементы ролевой игры и даже адвенчуры. Сами разработчики называют свое детище просто приключением. В любой момент ты можешь оставить выполнение сюжетных миссий ради более интересных занятий. Мир «Легенды о рыцаре» живет в режиме реального времени, он интерактивен и заставляет с собой считаться. Так, некоторых монстров можно встретить только в ночное или дневное время суток. А воевать с нежитью и гиенами лучше под палящим солнцем, свет мешает им атаковать и делает слабее. Дизайнерам удалось сотворить очень уютный игровой мирок. Достаточно остановиться и оглядеться. В озерах плещутся рыбки, в небе кружат стаи птиц, а белки перепрыгивают с одного дерева на другое. Персонажи также не стоят на месте, а изображают бурную деятельность и путешествуют по уровням. Со многими NPC можно поговорить или попытаться выпросить задание. Последние, кстати, обещают быть

КРАСОТА МИРОЗДАНИЯ

«King's Bounty: Легенда о рыцаре» отвечает всем современным графическим стандартам. Шейдерная водичка и красивые спецэффекты прилагаются. Но главное – перед тобой настоящая сказка. Нарочито фэнтезийный дизайн уровней, милые персонажи и забавные монстры. В мир Билла Гилберта влюбляешься с первых минут. Движок, кстати, авторы позаимствовали у «Магии крови», но серьезно его доработали. Так что готовься к апгрейду. Впрочем, ради такой игры можно и раскошелиться на обновление системы.

КОРОЛЬ ШОКОЛАДНЫХ БАТОНЧИКОВ

Мало кто помнит, но в 2007 году King's Bounty стукнуло семнадцать лет. New World Computing создала и самостоятельно выпустила один из самых успешных своих проектов. Игра появилась в продаже в далеком 1990 году и произвела фурор. Она была разработана для DOS, затем ее портировали на Commodore 64, а чуть позже – на Apple II, Commodore Amiga и Sega Genesis. По сути, King's Bounty породила жанр фэнтезийных пошаговых стратегий. Ее последователи и сегодня находятся на пике славы: Age of Wonders, Disciples и Heroes of Might and Magic.

Над портретом Билла Гилберта пустуют пять слотов – наш герой пока не обзавелся семьей.

Снег, катакомбы. Очевидно, мы в гостях у гномов.

Одна из самых запоминающихся атак духа камня называется «Подземные клинки».

ЛИТЕРАТУРНЫЕ КОРНИ

Алексей Пехов родился 30 марта 1978 года. Автор начал рано сочинять сказки и фантастические истории. Увлечение переросло в работу в 2001 году, когда отрывок из первой книги заинтересовал одно российское издательство. Год спустя в продажу поступил роман «Крадущиеся тени» – первая часть цикла «Хроники Сиалы». Многие рассказы и повести Алексей написал в соавторстве с Еленой Бычковой (по совместительству женой) и Натальей Турчаниновой.

как минимум необычными: за сценарий игры и диалоги отвечают писатели-фантасты **Алексей Пехов**, **Елена Бычкова** и **Наталья Турчанинова**. Для любителей приключений разработчики приготовили стандартный сюрприз с поиском сокровищ. Герою выдается лопата, а в полигональную землю зарываются сундуки с сокровищами и древними артефактами. Собирая по кусочкам карту, Гилберт со временем откроет место, где хранится клад. Как это обычно бывает, рядом с заветным местечком пасутся монстры, так что за звонкую монету придется повоевать. Однако усилия того стоят: открыв пару сундуков, герой надолго забудет о финансовых проблемах.

БЕНЕФИС ДУХОВ ЯРОСТИ

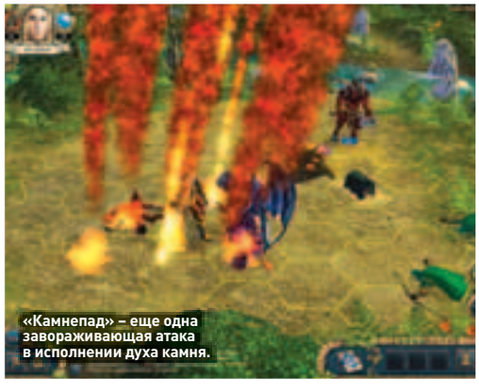
Тактические бои проходят на картах, состоящих из шестиугольников-хексов. Сам граф Гилберт отсиживается в безопасном углу экрана, предпочитая посылать на смерть верных солдат. Сражения идут в обычном пошаговом режиме, и основным ресурсом здесь являются action points, то есть очки действия. Их придется тратить на перемещение, атаки и применение магии. То есть любой юнит за один ход может не только продвинуться на несколько клеток в любом направлении, но и, скажем, наслать на вражеских монстров волшебную чумку. Помимо вражеских и дружественных солдат ты встретишь на поле боя совершенно бесполезные булыжники и деревья, мешающие движению, или сундуки с ценными бонусами, помогающими в сражении.
Принципиальный момент: во время боя мана не восстанавливается. Вполне логично: слишком велик соблазн закидать врага заклинаниями, даже не начав рукопашной схватки. Зато ярость накапливается при любых обстоятельствах. За каждую атаку духи просят огромную дозу этой субстанции. После разрушительного дождя спецэффектов они в течение одного или нескольких ходов отсыпаются (в прямом смысле слова), а остальные юниты тем временем накапливают ярость для следующего выхода «примадонны».

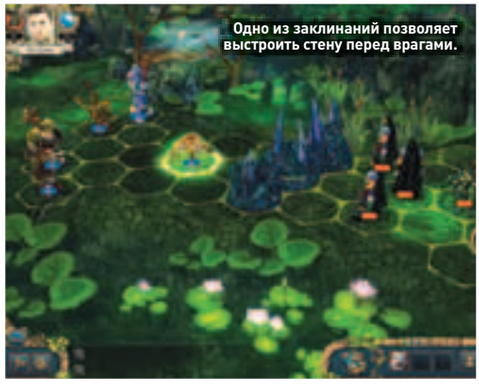
СКАЗКА НА НОЧЬ

Поиграв пару часов в демоверсию «Легенды о рыцаре», я обнаружил всего один недостаток. Порой (как назло, в самый разгар сражения или исследования уровней) игра зависает, теряет текстуры и начинает ощутимо подтормаживать. До релиза, конечно, это будет исправлено. В остальном же «Легенда о рыцаре» выглядит соблазнительно. Впрочем, от создателей ***«Космических рейнджеров 2»*** я иного не ожидал. Перед нами красивый и действительно интересный продукт. И уже вскоре ты сам сможешь в этом убедиться. **PCG**

Воевать с нежитью и гиенами лучше под палящим солнцем, свет мешает им атаковать и делает слабее

Во время тактических боев на поле сражения валяются не только булыжники и бревна, но и кое-что полезное. Например, сундуки с золотом.


«Камнепад» – еще одна завораживающая атака в исполнении духа камня.


Одно из заклинаний позволяет выстроить стену перед врагами.

© 2008 Таргем. Все права защищены. © 2008 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@aha.ru). По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 788-75-00, e-mail:buka@buka.ru. Компания "Бука", 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2)

ИНФОРМАЦИЯ О ПРАВАХ, РЕКЛАМЫ

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ КОПЦЕВ

BORDERLANDS

СОЛДАТ УДАЧИ

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
2K Games
РАЗРАБОТЧИК
Gearbox Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 4
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.borderlandsthe-game.com
ДАТА ВЫХОДА
2008 год

На обочине Млечного Пути, в дикой, разбойничьей глухомани, затерялась планета. Драгоценная Пандора – рай для геологов, ад для простого смертного. Целыми днями огромные драги гребут и гребут землю. Люди гибнут за металл, но это никого не беспокоит. Жулики всех мастей, вольные наемники и охотники за головами слетаются сюда со всей галактики. Ведь здесь прав тот, у кого больше пушка.

В августе 2007 года стало известно, что техасская студия **Gearbox Software** запускает сразу два фантастических проекта. Первый – еще одна спинномозговая забава, сделанная по мотивам фильмов о чужих, своих и Рипли собственной персоной. Второй – фантастический шутер ***Borderlands***, смесь боевика и ролевой игры.

КОНСТРУКТОР

Когда мы говорим о постапокалиптическом будущем, то сразу вспоминаем ***Fallout***. Но ведь очень многое в Black Isle позаимствовали из кинотрилогии о Безумном Максе с бандами на мотобайках и полнейшим упадком экономики и нравственности. Что, правда, никак не сказывается на количестве игровых шмоток и прочих прибамбасов. Их будет предостаточно, причем игрок сможет создавать собственные варианты бронированных штанов и стреляющих пирожными ракетниц.

Ракк – коренные жители Пандоры. Красивые и смертельно опасные.

Про пирожные, конечно, шучу. Все остальное – чистая правда. Секрет в том, что в Borderlands используется принцип, знакомый нам еще по ***Diablo***: из отдельных боевых характеристик формируется уникальная. Поясним на примере. Предположим, что из очередного монстра выпала такая штуковина: rakk-killer's sawed off sniper rifle of exploding doom. Звучит монумен-

Игрок сможет создавать собственные варианты бронированных штанов и стреляющих пирожными ракетниц

Факты

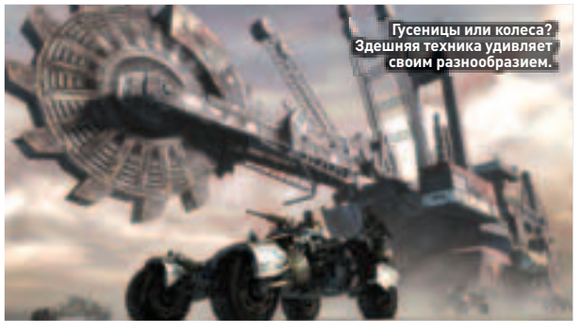
1 из 7 земных колоний на Пандоре – город Нью-Хэвен

3 играбельных персонажа

500 тысяч уникальных видов оружия

АТЛЕТ, СТРЕЛОК И ВОЛШЕБНИЦА

В Borderlands будет как минимум три персонажа, за которых ты сможешь поиграть. Мордекай – вольный стрелок, разящий врага из снайперской винтовки. Роланд – гора мускулов и минимум интеллекта, бывший вояка, а теперь – наемник. Стреляет в лоб без предупреждения. Красавица Лилит специализируется в темпоральной магии. А ты знаешь, что такое темпоральная магия? Мы тоже нет.



Гусеницы или колеса? Здешняя техника удивляет своим разнообразием.

Гонки закончились катастрофой.

Дело дошло до рукопашной. Сейчас и порезвимся.

тально, но на деле это обычная номенклатура, как в учебнике по химии. Rakk-killer гарантирует дополнительное повреждение в бою с аборигенами, sawed off говорит об уменьшенном радиусе действия этого ружья, sniper rifle свидетельствует о том, что это снайперская винтовка, exploding – о наличии разрывных боеприпасов, а doom – о бонусных украшениях в виде костей на прикладе.

В игре будет много техники, причем и ее тоже можно собирать и разбирать. Посетители игровой выставки в Лейпциге в один голос твердят, что такого разнообразного автопарка они еще не видели. На шасси багги ставятся не только пулеметы, но и танковые башни (естественно, подобные эксперименты влияют на ходовые качества машины). Судя по скриншотам, нам придется много и быстро ездить.

Один из уровней – пересохшее озеро – станет отличным местом для гонок на выживание. Что может быть интереснее, чем разогнаться до 300 километров в час, а потом палить из всех стволов по оппоненту? Самый шик – попробовать взять его на таран или забросать специальными парализующими гранатами.

ПОСТАПОКАЛИПТИЧЕСКИЙ ОАЗИС

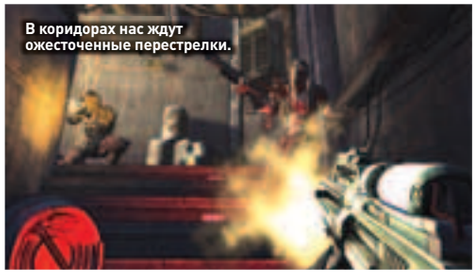
Главный герой – очередной охотник за удачей, очутившийся в поселении Нью-Хэвен, одной из семи земных колоний на Пандоре. Здесь и сконцентрированы все полезные магазины и автомастерские, где покупается и улучшается оружие и техника. Все 500 тысяч стволов и тачек. По форумам гулял безумный слух, что каждый такой механизм будет издавать собственный, неповторимый звук, но это – чушь. Озвучка делается в привязке к боеприпасам, которых будет гораздо меньше.

Готовься воевать в команде, плечом к плечу с боевыми друзьями. В Borderlands есть возможность использовать компьютерных компаньонов и сражения по сети в кооперативном режиме. Выбирай, что нравится. Стреляй метко, думай быстро. И дружба обязательно победит. **PCG**

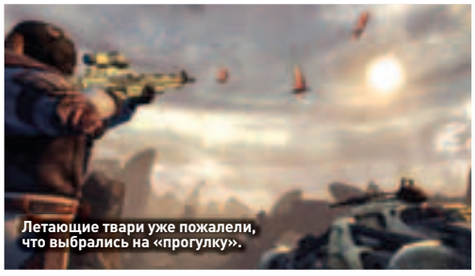
Настоящие мужчины стреляют из револьвера.

ИМЕЕШЬ СКАФАНДР – ГОТОВ ПУТЕШЕСТВОВАТЬ!

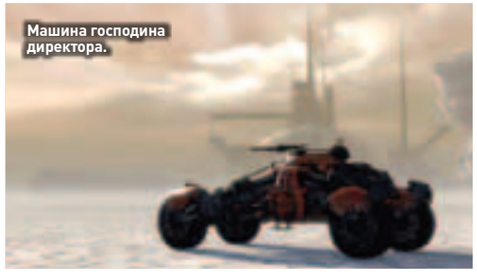
Известная «солдатскими симуляторами» техасская студия Gearbox Software решила сменить профиль и катапультировать нас в далекий космос. Туда, где горят алым огнем небеса, где зверствуют банды космических мародеров, а над дымными руинами разграбленных факторий вьются кроваво-красные «драконы». Хочешь попробовать себя в деле? Разжиться деньгами? Тогда бросай все – и вперед, к звездам. В бесконечность и еще дальше. Как писал старик Хайнлайн: «Имеешь скафандр – готов путешествовать!»



В коридорах нас ждут ожесточенные перестрелки.



Летающие твари уже пожалели, что выбрались на «прогулку».



Машина господина директора.

Факты

1 новый персонаж в команде «Охотников»

1 старый Нью-Йорк

2 знакомых врага

4 охотника за привидениями

Призраки, между прочим, вовсе не безобидные лапочки. Хотя после фильмов осталось ощущение, что хлопот с ними не больше, чем с домашними животными.

Судя по количеству автомобилей с мигалками, здесь что-то стряслось.

GHOSTBUSTERS: THE VIDEO GAME

ОНИ ВОЗВРАЩАЮТСЯ

ЖАНР ИГРЫ
Action

ИЗДАТЕЛЬ
Sierra

РАЗРАБОТЧИК
Terminal Reality

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не объявлено

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.ghostbusters-game.com

ДАТА ВЫХОДА
IV квартал 2008 года

Игр по мотивам «Охотников» – около сорока для всевозможных платформ, от Commodore 64 до Game Boy Advance. И все же именно *Ghostbusters: The Video Game* можно считать наследником известных лент: Дэн Экройд (Dan Aykroyd) и Гарольд Рамис (Harold Ramis), сценаристы голливудских картин, участвуют в проекте. Они даже уговорили присоединиться к разработке самого Билла Мюррея (Bill Murray)!

По словам этих замечательных людей, ***Ghostbusters: The Video Game*** стоит рассматривать как полноценную третью часть знаменитой истории. Однако детали авторы разглашать не торопятся. Единственное, что на сегодняшний день известно: улицы Нью-Йорка вновь кишат привидениями, отлавливать которых предстоит новому рекруту команды борцов с паранормальными явлениями. Нам также обещают возвращение наших старых знакомых из фильма: Виго и Гоузера. Правда, борьба с этими мерзавцами отойдет на второй план.

По словам разработчиков, они станут лишь частью головоломки, которую предстоит разгадать. Интрига же закручена вокруг женского персонажа, както связанного с главным злодеем. Судя по официальному трейлеру, нас ждет динамичное и невероятно эффектное зрелище: главный герой (камера «висит за плечом» на манер ***Resident Evil 4***) гонится за аморфной летающей массой с глазами, масса в свою очередь удирает и отбивается от настигающего ее противника. И вот спустя мгновение гад, отдаленно напоминающий Лизуна, оказывается в фирменной ловушке, а главный герой переключает свое внимание на других призраков. Плазменное оружие, с которым залихватски управляются охотники, больше напоминает неисправную гравитационную пушку из ***Half-Life 2***. Представь себе, что ты решил швырнуть вдаль очередную бочку... А она вдруг начала прыгать по всему экрану, пытаясь вырваться из гравитационного поля, – примерно так сейчас выглядит Ghostbusters: The Video Game. Посуда падает со шкафов и, достигнув пола, разбивается на сотни осколков, призраки, учуяв опасность, разлетаются по углам и прячутся за мебелью. Отбросишь стул в сторону – они вмиг найдут спасение под комодом. В **Sierra** заверяют, что спустить курок протонной пушки ты сможешь уже в сентябре 2008 года. За разработку отвечает **Terminal Reality**, подарившая миру сериал ***BloodRayne***, – и уже сейчас Ghostbusters выглядит на порядок интереснее, увлекательнее и ярче любого из ее предыдущих проектов. За встречу с Зефирным человечком – именно такую, какой она представлена в ролике, – многие готовы отдать душу. **PCG**

БУДУЩЕЕ

Дэн Экройд (Dan Aykroyd) и Гарольд Рамис (Harold Ramis) уверены, что Ghostbusters: The Video Game – начало большого пути. Гарольд рассказывает, что, когда речь заходит об «Охотниках за привидениями», Дэн превращается в маленького ребенка: «Он готов говорить о них часами и писать истории об этих парнях до бесконечности... Нам кажется, что мы на пороге рождения нового, совершенно чумового сериала».

За встречу с Зефирным человечком – именно такую, какой она представлена в ролике, – многие готовы отдать душу

Edifier

АКУСТИЧЕСКИЕ СИСТЕМЫ

В РИТМЕ НОЧНОГО ГОРОДА

MP300

- Футляр для переноски и хранения комплекта
- Цифровая система управления громкостью
- Три варианта цветового решения - серебристый, черный и красный
- Выходная мощность: RMS 2.5Wx2+9W(THD=10%)
- Соотношение сигнал/шум (усилитель): >=85dB
- Входное сопротивление: 5 кOhm
- Уровень входного сигнала: 450mv.
- Вход: 3.5mm стерео джек.
- Динамик сабвуфера: 2-дюймовый бумажный, 4Ohm, с магнитным экранированием
- Динамик сателлита: 1.5-дюймовый бумажный, 4Ohm, с магнитным экранированием
- Размеры сабвуфера: 151(W)x223(H)x245(D) mm
- сателлитов: 92(W)x115(H)x90(D) mm
- Вес: около 1.4 Kg

СЕРВИСНОЕ ОБСЛУЖИВАНИЕ В 180 ГОРОДАХ

МАРКЕТИНГОВАЯ ПОДДЕРЖКА: 8-901-5117309

www.edifier.ru

Наши партнеры:

www.oldi.ru www.netlab.ru www.fcenter.ru www.startmaster.ru www.nix.ru www.formoza.ru www.ultracomp.ru www.i2b.ru www.neotorg.ru www.forum3.ru

т.: 638-50-12
www.pronote.ru

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ МЕРКУХИН

Факты

0 традиционных головоломок

1 старая бабушка

1 красная шапка

6 глав невероятной истории

Есть подозрение, что в The Path игрока чаще всего будут терзать вопросы «где я?» и «что происходит?».

Без детских игровых площадок и привидений не обходится нынче ни один хоррор. The Path – не исключение.

THE PATH

СКАЗКА – ЛОЖЬ, ДА В НЕЙ НАМЕК

ЖАНР ИГРЫ
Adventure

РАЗРАБОТЧИК
Tale of Tales

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Художники Майкл Самин (Michael Samyn) и Ориа Харви (Auriea Harvey)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.tale-of-tales.com/ThePath

ДАТА ВЫХОДА
2009 год

Первые творения студии Tale of Tales, основанной в 2002 году художниками Майклом Самином (Michael Samyn) и Орией Харви (Auriea Harvey), – *8* и *The Endless Forest* – понравились и журналистам, и геймерам. Но, по словам авторов, их новый проект – другого уровня. *The Path* – первая коммерческая игра Tale of Tales, в которой энтузиазм разработчиков подкреплен солидным бюджетом. К тому же проект у всех на слуху благодаря своеобразной интерпретации сюжета знаменитой сказки Шарля Перро.

Еще **Американ МакГи** (American McGee) в ***American McGee's Alice*** доказал: «Алиса в стране чудес» **Льюиса Кэрролла** – не вполне детское произведение. Самин и Харви пошли той же дорогой. Добрая сказка про Красную Шапочку, пирожки, бабушку и серого волка стараниями **Tale of Tales** обернется кошмаром, кровавой историей с глубоким философским подтекстом.

Фактически ***The Path*** и народную сказку, записанную Шарлем Перро, роднит лишь завязка. Главная героиня с корзинкой пирогов отправляется навестить больную бабушку. По пути она встречает серого волка и рассказывает ему о своих планах. Однако дальнейшее развитие событий расходится с книжной версией. В игре мы выясним, что у Красной Шапочки есть сестры (возможно, за них даже можно будет поиграть), да и волк в лесу совсем не один – их там целая стая, один хитрее другого.

Главная особенность проекта – нелинейность. По дороге к бабушкиному дому героиня окажется на множестве развилок и перекрестков. Куда занесет Шапку после очередного поворота, пока не знают даже авторы. Концовок, судя по всему, будет также несколько: разработчики говорят, что самый короткий путь приведет к дому старушки, где героиня встретит не только родственницу, но и собственную смерть. Другая дорога пролегает через темный лес, там путешественница столкнется с волками, пропавшими девочками (как же без них) и даже духами. Однако после тяжелых испытаний в чаще героиню ждет хеппи-энд.

Любопытно, что в The Path не будет традиционных для приключенческих игр загадок. Вместо головоломок в конце каждой главы Красную Шапочку ждет бой с волком. Голыми руками маленькой, хрупкой девочки серого, конечно, не одолеть. Поэтому разработчики советуют быть особенно внимательными во время прохождения: мало ли какой предмет подвернется под руку.

У Самина и Харви – богатая фантазия. Можно вообразить самое невероятное развитие событий, но основатели Tale of Tales в итоге все равно нас обставят. Тем более что времени у разработчиков предостаточно: релиз The Path намечен на 2009 год. **PCG**

ПОД ЛУПОЙ

Советую заглянуть на официальный сайт Tale of Tales по адресу www.tale-of-tales.com. Там можно найти много интересного: например, статьи по гейм-дизайну, а также интервью, которые Майкл Самин (Michael Samyn) и Ориа Харви (Auriea Harvey) взяли у таких знаменитых игроделов, как Американ МакГи (American McGee) и Саймон Карлесс (Simon Carless).

Добрая сказка про Красную Шапочку и серого волка стараниями Tale of Tales станет кошмаром

W.E.L.L.
ONLINE
АМАН-АНАДОР.
ОФИС КРУПНОГО
ЧИНОВНИКА Г-КА БЛИЗЗА.
В ЭТО ЖЕ ВРЕМЯ.
НА КРЫШЕ СОСЕДНЕГО ЗДАНИЯ.
СПУСТЯ 11 ЧАСОВ.
ГЛАВНАЯ МОЛЕЛЬНАЯ
МОНАСТЫРЯ РЕВНОСТИ АНАДОРА.
PLAY WELL • STAY WELL
www.wellonline.com
SiBiLANT
INTERACTIVE
REVALITY
реклама
реклама

ТЕКСТ: АЛЕКСАНДР КАНЫГИН

PROTOTYPE

ЕГО СЛЕПИЛИ ИЗ ТОГО, ЧТО БЫЛО

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Vivendi Games
РАЗРАБОТЧИК
Radical Entertainment
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Келли Змак (Kelly Zmak), президент Radical Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.prototype-game.com
ДАТА ВЫХОДА
Сентябрь 2008 года

Каждой игровой компании иногда полезно оторваться от работы над очередным хитом и оглянуться на уже пройденный путь и завершенные проекты. Так поступили канадские мастера-игроделы из студии Radical Entertainment: они свежим взглядом окинули *Scarface: The World Is Yours*, вспомнили блокбастер о мутанте *The Incredible Hulk: Ultimate Destruction*, переосмыслили великолепную *The Simpsons: Hit & Run* (чего кривить душой, лучшую игру про желтолицую семейку). И, видимо, решили, что их (и не только их) идеи слишком хороши, чтобы пылиться на полках. Успешные наработки можно использовать для создания нового проекта! Так началась работа над *Prototype*.

Мутантов можно будет взять под контроль и натравить на полицейских. Привет, Overlord!

ХОРОШО ЗАБЫТОЕ СТАРОЕ

Стоит заметить, что даже имя игры отдает нафталином: в 1995 году **NEO Software** уже выпускала проект с таким заголовком. Правда, тогда это был обычный скролл-шутер об одиноком кораблике, расстреливающем орды пришельцев. ***Prototype*** образца 2008 года продвинулась дальше: главный герой не щадит ни монстров, ни людей, ни танки, ни вертолеты, ни бронетранспортеры войск специального назначения. Разработчики рассудили, что для создания успешной экшен-игры никакие надуманные рамки их детищу не нужны, поэтому Prototype – ядреная смесь из отборнейших штампов кино и видеоиндустрии. Авторов ничуть не смущает диковатый результат. Главный герой Алекс Мерсер (Alex Mercer) – одновременно рубаха-парень, этакий неформал-трюкач, генный мутант, людоед и спаситель человечества. Как он докатился до жизни такой, нам неведомо: сюжет в подобного рода проектах занимает ровно треть вступительного экрана и пест-

Алекс в ходе неудачного эксперимента обретает сверхъестественные способности, становится сильнее, быстрее и, видимо, просто круче...

Факты

1 совершенно живой город

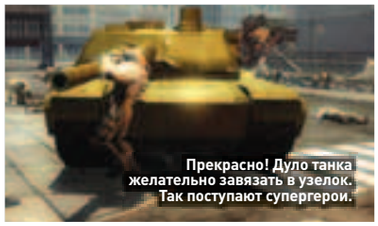
101 повод отомстить жадным политикам

2 игрока в режиме кооперативной игры

КОРРЕКТНЫЕ НЕФОРМАЛЫ

Radical Entertainment заставляет главного героя игры увлекаться уже надоевшим паркуром и обряжает его в молодежную олимпийку с капюшоном. Авторам не чужды крупные планы расчлененных тел, и они со смаком прорисовывают оторванные руки, ноги... При этом официальный сайт игры вполне серьезно просит ввести дату рождения посетителя. Если окажется, что ты слишком мал, контент интернет-ресурса тебе не покажут. Смело, Radical, очень смело!

Выглядит аппетитно. Хотя как именно Алекс будет управляться с этой техникой, пока неясно.



Прекрасно! Дуло танка желательно завязать в узелок. Так поступают супергерои.

рит хронологическими несоответствиями. Пока лишь известно, что Алекс в ходе неудачного эксперимента обретает сверхъестественные способности, становится сильнее, быстрее и, видимо, просто круче, так как предпочитает передвигаться по городу исключительно в стиле Человека-паука, сигая с крыши на крышу и раскачиваясь на фонарях. При этом никакой паутины, как ты понимаешь, у него нет, зато парень может молниеносно трансформировать руки в кривые острые сабли, запускать шаловливые пальцы в асфальт и щекотать пятки полицейским. Еще дизайнерам почему-то пришлись по душе огромные стероидные конечности, которыми Мерсер разрывает врагов на кусочки и корежит металл, лишая танки башенных люков, а улицы – фонарных столбов. Мы, честно говоря, не против: подобные выходки героя и нам симпатичны.

КАК СДЕЛАТЬ БАДАБУМ

Скажи, ты любишь устраивать автомобильные пробки в ***Grand Theft Auto 3***? И Алексу не чужды подобные развлечения. Благодаря его стараниям движение на улицах (а нам обещают предоставить целый Манхэттен с небоскребами и многочисленными магистралями) хронически парализовано. Хулиган организует свалки из легковушек, бензовозов и подоспевших на разборку танков войск специального назначения. Подобное поведение, согласно законам жанра, объясняется исключительно благими намерениями. Протагонист ищет доказательства того, что правительство в строжайшем секрете ведет разработку новейшего вируса, обращающего людей в суперсолдат. Сделать ученым и их начальству глобальное «а-та-та» – наша главная задача.

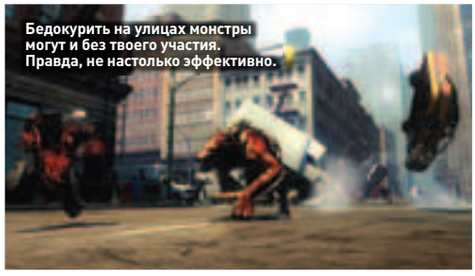
Передвигаемся по городу в свободном режиме, ввязываемся тут и там в драки и собираем факты. Решив пуститься во все тяжкие, **Radical Entertainment** позаимствовала из ***Assassin's Creed*** особый режим: в нем герой «видит» инфицированных в толпе обычных жителей Нью-Йорка. Будущего монстра таким образом можно легко обезвредить, при этом у Алекса есть шанс получить частичку воспоминаний жертвы. Благодаря ей ты узнаешь, как несчастный познакомился с вирусом, и станешь еще ближе к разгадке правительственного заговора.

Несомненно, будет очень весело. Однако сможет ли Prototype, эдакий сборник чужих идей, сохранить собственное лицо? Стать узнаваемой и любимой? Большой вопрос. **PCG**

Игра может похвастаться красивыми взрывами и модными HDR-эффектами.

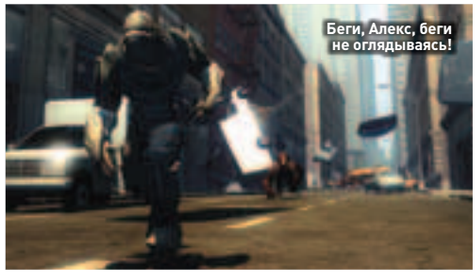
ЗЕЛЕНОГЛАЗОЕ ТАКСИ

Игра не была бы такой зрелищной без средств передвижения. Все, что проезжает или пролетает мимо, может (и должно!) перейти под твое командование. Герой картинно сигает с верхотуры и цепляется за парящий в небе вертолет. Словно подражая знаменитому Т-1000, он забирается в кабину и швыряет кричащего пилота вниз. Следующая остановка – «Закусочная», двери закрываются.



Бедокурить на улицах монстры могут и без твоего участия. Правда, не настолько эффективно.

Непонятно, кем вообразила себя эта зверюга, но стрелок уже готов нажать на гашетку.



Беги, Алекс, беги не оглядываясь!

ТЕКСТ: АРТЕМ СТЕПАНЕНКО

EDGE OF TWILIGHT

ИЗ СВЕТА В ТЕНЬ ПЕРЕЛЕТАЯ

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
SouthPeak Games
РАЗРАБОТЧИК
Fuzzyeyes Studio
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.edge-of-twilight.com
ДАТА ВЫХОДА
2009 год

Иногда удивляешься легкости, с которой компания-разработчик переходит от простых материй к более сложным. В легкомысленной *HotDogs HotGals*, дебютном творении Fuzzyeyes Studio, игроки строили сеть закусочных, составляли меню и наряжали обслуживающий персонал в стринги и мини-бикини. Следующий проект австралийской студии, сочетание экшена и адвенчуры от третьего лица *Edge of Twilight*, претендует на серьезность. В своем новом детище авторы собираются раскрыть тему «дихотомии света и тьмы в атмосфере постапокалиптического стимпанк-фэнтези». Даже не пытайся перевести эту фразу на русский язык.

НЕПОРЯДКИ В КОНСЕРВАТОРИИ

Волшебный мир ***Edge of Twilight*** оказался на грани уничтожения из-за конфликта двух различных цивилизаций, ведущих войну за единственный источник энергии. Индустриальные Atherns используют разнообразные машины и механические приспособления: танки на паровом ходу и т.п. В общем, стимпанк в чистом виде. Магические существа Litherns стараются жить в гармонии с природой – эдакое местное движение зеленых. Все бы хорошо, да вот незадача: первые устроили массовый геноцид вторым. Впрочем, это полбеды. Однажды случился разрыв и мир навсегда разделился на две части: царства дня и ночи. На дневной стороне никогда не заходит солнце, а на ночной все окутал интимный полумрак. Вдобавок убитые Litherns вернулись в родные дома в обличье отвратительных монстров и принялись вырезать своих обидчиков Atherns. Надо заметить, вполне успешно. Еще немного – и на земле не останется ни одной живой души.

Главная роль в игре отводится полукровке Лексу – охотнику за головами, которого не признает ни та ни другая противоборствующая сторона. Но он единственный, кто умеет перемещаться между параллельными реальностями. Со временем все поймут, что отверженный

Уроки акробатики на ночной стороне.

К сожалению, пока рисунки художников впечатляют куда больше, чем первые скриншоты из игры

Факты

1 герой-полукровка в роли спасителя

2 половинки расколотого мира

35 человек трудятся в Fuzzyeyes Studio

ОСОБЕННОСТИ НОЧНОГО ОБРАЗА ЖИЗНИ

Специальные способности Лекса будут меняться в зависимости от места действия: дневной или ночной стороны полуразрушенного мира. При свете солнца главный герой решает вопросы преимущественно силовыми методами и устремляется в лобовую атаку. В полумраке приходится делать ставку не на мощь, а на ловкость, скорость бега и прыгучесть. В зависимости от стороны изменяются архитектура уровней и внешний вид противников.

На ночной стороне у Лекса отрастают эльфийские уши и коса до пояса, а глаза светятся, как лампочки Ильича.

Лекс является единственной надеждой раздробленного мира на спасение.

ПО ТУ СТОРОНУ ДОБРА И ЗЛА

По заверениям разработчиков, нас ждет этакий ***Prince of Persia: The Sands of Time*** в необычных декорациях. Во время сражений будет сделан акцент на применении различных видов колющего, режущего и рубящего оружия. К сожалению, пока рисунки художников впечатляют больше первых скриншотов из игры. Впрочем, в динамике модели персонажей и местное окружение выглядят куда лучше, чем в статике. Не стоит забывать, что до выхода проекта времени достаточно. Графика еще может измениться в лучшую сторону. Главное – сохранить фирменный геймплей. В двадцатисекундном видеоролике Лекс прыгает с одной платформы на другую, размахивает огромным мечом и с диким ревом раскидывает по сторонам всяких уродцев, а одному с характерным хрустом ломает ногой хрупкую гортань.

Основные усилия **Fuzzyeyes Studio** сконцентрированы на сюжете и тщательной проработке игровой вселенной. Нам клятвенно обещают сделать так, чтобы действия главного героя влияли на окружающий мир. Ради этого авторы приняли решение отказаться от мультиплеера. В процессе прохождения Edge of Twilight тебе придется столкнуться с различными ситуациями. В игре не будет классических хорошего или плохого вариантов решения той или иной проблемы. Придется выбирать не между черным и белым, а между различными оттенками серого. Заметим, что отойти от порядком надоевшего метания между добром и злом удавалось разве что **Interplay** с ее гениальной ***Planescape: Torment*** и двумя частями великой ***Fallout***.

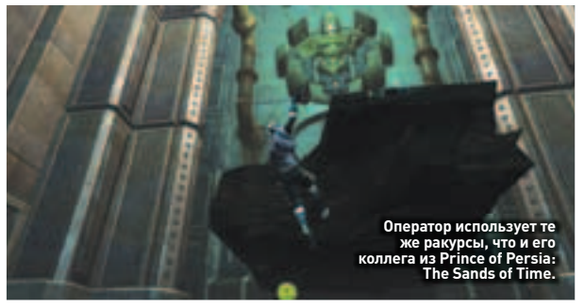
ТЕМНАЯ ЛОШАДКА?

Будем надеяться, что авторы используют оставшееся время с пользой и при этом не скатятся к банальным рассуждениям на тему «добро иногда бывает похоже на зло, и наоборот». По своему духу Edge of Twilight напоминает легендарный ***Outcast*** от **Appeal** 1999 года выпуска – шедевр, приблизиться к которому (не то что превзойти) с тех пор не удалось ни одной компании. Там также был вид от третьего лица, замкнутая экосистема, свобода выбора, обилие интересных квестов и отсутствие сетевого режима. Случайное совпадение? Скорее всего, да, но чем черт не шутит. **PCG**

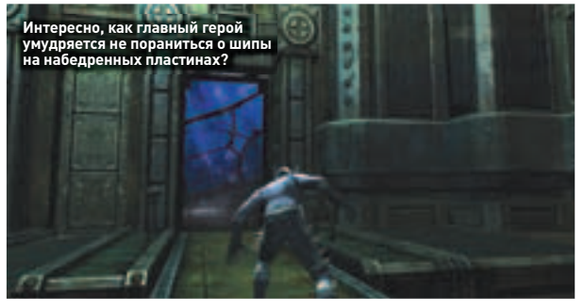
ТИХАЯ ГАВАНЬ

Действие Edge of Twilight разворачивается вокруг Цитадели – последней крепости Atherns, построенной в центре государства Hellayem. Поблизости будет располагаться мрачный город Athyr – островок порядка среди царящего повсюду хаоса. В городе главный герой сможет продавать добытые в бою трофеи, покупать и совершенствовать уже имеющееся в арсенале оружие, обретать новые умения и получать от новых знакомых дополнительные квесты.

Разработчики Edge of Twilight не боятся высоких рейтингов цензорских организаций. Кровищи в игре будет достаточно.

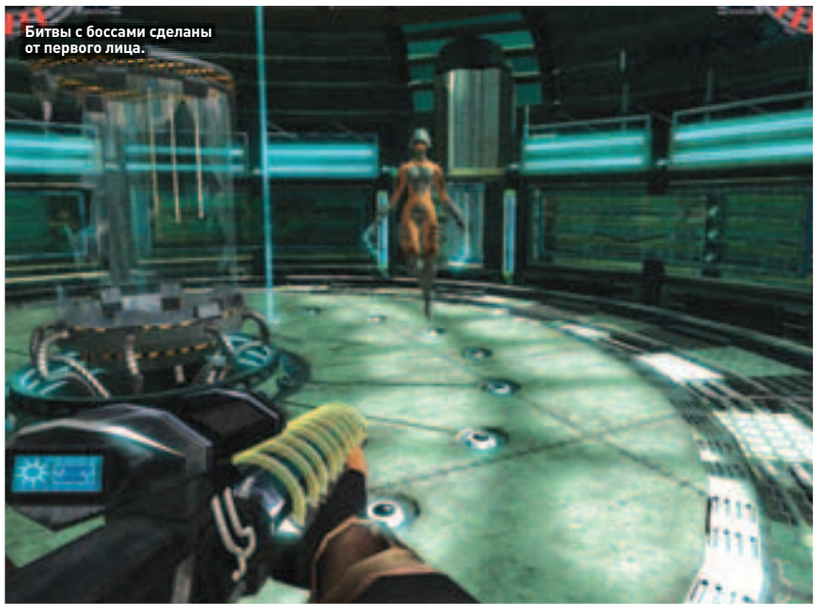


Оператор использует те же ракурсы, что и его коллега из Prince of Persia: The Sands of Time.



Интересно, как главный герой умудряется не пораниться о шипы на набедренных пластинах?

ТЕКСТ: ЕЛЕНА БОЛОТОВА


Битвы с боссами сделаны от первого лица.

Главный герой в марсианских интерьерах.

ДИЛЕММА 2

ВСПОМНИТЬ ВСЕ

ЖАНР ИГРЫ
Adventure
ИЗДАТЕЛЬ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
4Reign Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
ru.akella.com/Game.aspx?id=1898
ДАТА ВЫХОДА
II квартал 2008 года

Оригинальная *«Дилемма»*, приключенческий квест от курских разработчиков из 4Reign Studios, не вполне соответствует изначальной задумке авторов. С одной стороны, им удалось создать уникальный постапокалиптический мир и населить его запоминающимися персонажами, с другой – приятное впечатление портили мелкие оплошности и ляпы. Например, поиск необходимых предметов мог измотать даже преданного фаната квестов. Однако интригующая история и пускай не самая современная, но симпатичная графика не оставили геймеров равнодушными.

СМОТРИТЕ В ПРЕДЫДУЩЕЙ СЕРИИ

Прежде чем перейти к описанию особенностей второй части, необходимо вспомнить ключевые события первого эпизода. Действие оригинальной игры разворачивалось после ужасной техногенной катастрофы. Землянe были вынуждены адаптироваться к изменившимся природным условиям и драться за место под солнцем. В небольших городках правили могущественные кланы и религиозные организации. Так, в Камелоте за власть боролись официальный культ «Синергетиков» и подпольная секта «Трансцендентального видения».
Главный герой выполнял задания то одной, то другой противоборствующей стороны. Финал был печален. Игрок проделал нелегкий путь только ради того, чтобы собственными руками убить родную сестру. Однако это не конец истории...
Вторая часть начинается с того, что юноша просыпается на борту орбитальной капсулы и понимает, что ничегошеньки не помнит... Позже космическое судно приземляется на Марсе и герой отправляется в самое интри-

Что понадобилось герою в аквариуме? Выясним после выхода игры.

Вторая часть начинается с того, что юноша просыпается на борту орбитальной капсулы

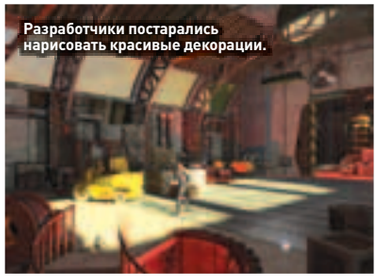
Факты

2 умения дает волшебный амулет

2 враждующие группировки на Марсе

7 уровней – максимум прокачки умения

15 полностью трехмерных персонажей


Разработчики постарались нарисовать красивые декорации.

гующее путешествие в своей жизни. Вместе с ним тебе предстоит общаться с местными жителями, решать головоломки, проходить мини-игры, и в зависимости от поведения в различных ситуациях ты увидишь одну из четырех концовок истории.

По мере прохождения нужно выбрать, к какой из двух фракций присоединиться: к новому колониальному правительству во главе с преподобным Иссаей Блантером или возглавляемому фанатичным воякой Ральфом Альмериком Сопротивлению.

ТРУДНЫЙ ВЫБОР

Как и раньше, ты можешь прокачать два умения. Материя и дух, словно палочки-выручалочки, позволяют в критический момент выйти победителем даже в самой сложной ситуации. Например, отворить запертую дверь ангара или одолеть сильного противника. Большинство действий влияют на дальнейшие повороты сюжета. Перед тем как воспользоваться спецумением, придется хорошенько подумать: а стоит ли открывать сейф с лежащей внутри хрупкой вещицей с помощью пирокинеза или лучше найти иной способ взломать замок?

Дополнительные очки начисляются в зависимости от метода выполнения задания. Кража предметов пополняет запасы духа, а победы над неуступчивыми противниками – банк материи. Кстати, диалоги в ***«Дилемме 2»*** также нелинейны.

В отличие от первой части к распределению заработанного опыта надо подходить более вдумчиво. Впадать в крайности нежелательно. Если вбухать все полученные очки в материю, то ты научишься крушить все подряд, но вряд ли разберешься с устройством простейшей компьютерной техники, и наоборот.

Продолжим список нововведений. Теперь сражения с ключевыми персонажами происходят с видом от первого лица. Авторы считают, что таким образом игроки получат куда больше свободы действий и смогут в полной красе продемонстрировать боевые приемы. Согласись, добавить в необычную смесь адвенчуры и RPG элементы FPS – рискованный шаг. Даже если затея не увенчается успехом, разработчиков стоит наградить медалью за смелость. Кстати, на этом эксперименты не заканчиваются. В некоторых эпизодах ты будешь управлять небольшим космическим кораблем среди метеоритного дождя. Вторая часть создается на том же движке, что и первая, но на этот раз картинка получилась эффектнее. Судя по скриншотам, художники нарисовали красивый детальный мир.

ВТОРОЙ БЛИН

Авторы «Дилеммы 2» обещают устранить все обидные недостатки первой части. Например, в оригинале было непросто отыскать некоторые предметы: они сливались с общим фоном. Теперь поиск станет намного удобнее. Изменятся и мини-игры. Нам предстоит правильно подсоединить электропровода, провести героя по лабиринту вентиляции, поймать медузу и т.д. **PCG**

РАБОТА НАД ОШИБКАМИ

Сергей Шуклин, главный дизайнер 4Reign Studios, о нововведениях: «Изменения коснулись и анимации. Мы постарались исключить медлительность героя как в процессе передвижения, так и во время действий. Также был улучшен дизайн и эргономика интерфейса. Мы облегчили его настолько, насколько это возможно. Изменили и концепцию переходов между сценами. В большинстве случаев камеры теперь переключаются автоматически в зависимости от достижения героем определенной области. Постарались искоренить и pixel hunting, но некоторые предметы все равно придется поискать – это прежде всего квест».

Пульт управления. Чтобы взломать коды, следует прокачать дух.

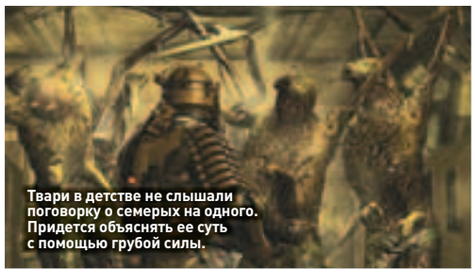
ПОЛНОСТЬЮ В 3D

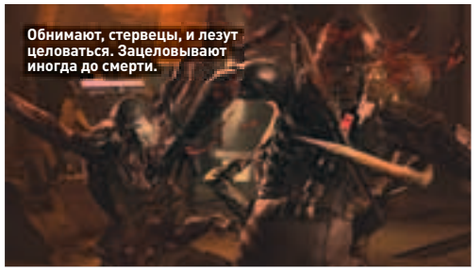
Курские разработчики полностью переработали боевую систему. Теперь столкновения с ключевыми противниками происходят на специально созданных трехмерных аренах с видом от первого лица. Конечно, не стоит ожидать от молодой компании 4Reign Studios передовой графики. Увы, движок адвенчуры не может на равных тягаться с дорогими технологиями уровня Unreal Engine 3.

Любители грубой силы должны копить очки материи.

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ КОПЦЕВ, БОРИС СОКОЛОВ

Когда-то он был обычным шахтером, теперь о прежнем облике напоминает лишь посиневшая голова с одним глазом.


Твари в детстве не слышали поговорку о семерых на одного. Придется объяснять ее суть с помощью грубой силы.


Обнимают, стервецы, и лезут целоваться. Зацеловывают иногда до смерти.

DEAD SPACE

С МОНТИРОВКОЙ ПРОТИВ ВСЕЛЕНСКОГО ЗЛА

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК
EA Redwood Shores
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.ea.com/deadspace
ДАТА ВЫХОДА
IV квартал 2008 года

В последнее время от фанатов survival horror нередко приходится слышать жалобы на засилье однообразных игр. Геймерам порядком надоело в очередной раз сдерживать нашествие кровожадных зомби и дрожать при виде очередной девочки с грязными спутанными волосами, перекочевавшей из того или иного японского ужастика. Хочется чего-нибудь свеженького.

Плазменным резаком по мордасам. Будет знать, как связываться с инженером.

КИНОНАСЛЕДИЕ

Dead Space находится в разработке около полутора лет. Прежде чем взяться за создание проекта, сотрудники **EA Redwood Shores** тщательно изучили самые известные фильмы ужасов. Выяснилось, что более чем за сто лет существования кинематографа появилось не много по-настоящему страшных картин в футуристических декорациях. В 1979 году **Ридли Скотт** (Ridley Scott) снял хит на все времена. Тогда еще малоизвестному британцу удалось правильно смешать ингредиенты: яркие персонажи (каждый со своими странностями), забытая богом планета LV-426 и бродящее по лабиринтам темных отсеков звездолета доселе неизвестное биологическое существо с кислотой вместо крови. Так что не удивляйся, если некоторые эпизоды игры напомнят тебе интерактивную версию **«Чужого»**, но только с инженером Исааком Кларком вместо Эллен Рипли. В XXVI веке человечество научилось добывать все необходимые ресурсы за пределами Земли. В разные концы Галактики отправились тысячи экспедиций. Огромные станции подлетали к подходящей планете, взрывали ее и долгие годы возились с образовавшимися осколками диаметром 50 миль каждый. Однажды гигантский шахтерский корабль Ishimura перестал передавать сигнал на базу. Разобраться с проблемой поручили небольшой команде спасателей. Через некоторое время главный герой, инженер Исаак Кларк, потерял связь со своими напарниками и продолжил исследование в одиночку. Естественно, ничего хорошего он не обнаружил. Выяснилось, что инопланетные твари превратили старателей в ужасных монстров. По законам жанра путь назад заблокирован – надо искать другой выход.

СТАРЫЕ ПРИЕМЫ НА НОВЫЙ ЛАД

Как ни крути, но узкие коридоры, тусклое освещение, отсыревшие потолки и стены, внезапные треск и грохот никуда не денутся. Они составляют основу жанра. Но одно дело в очередной раз

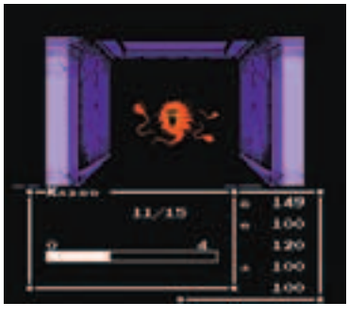
Авторы обещают сделать так, чтобы игрок ощущал себя не рыцарем без страха и упрека, а ничтожным созданием

Факты

1 инженер сражается с инопланетянами

2 платформы поддерживает игра

20 часов займет прохождение одиночного режима



ОДИН В ТЕМНОТЕ В МИЛОМ ДОМЕ

Самыми первыми представителями survival horror принято называть приставочные игры Sweet Home (платформа NES, 1989 год) и Clock Tower (PlayStation и SNES, 1995 год). На PC первооткрывателем по праву считается Alone in the Dark 1992 года выпуска. В марте 1996-го Resident Evil от японской компании Capcom установила новые законы жанра. До сих пор многие разработчики размещают полностью трехмерных персонажей на фоне прорендеренных 2D-фонов и заранее выбирают наиболее удачное положение камеры для той или иной игровой ситуации.

Вольная борьба в невесомости: ни вздохнуть, ни стрельнуть.

бродить по заброшенному особняку в наши дни и совсем другое – отправиться в далекое будущее на исследование просторов огромной станции. Много ли тебе встречалось подобных игр? Великолепная дилогия ***System Shock***, адвенчура ***The Daedalus Encounter*** плюс миссии за пехотинца в сериале ***Aliens vs. Predator***. Больше вспомнить нечего.

Авторы обещают сделать так, чтобы игрок ощущал себя не рыцарем без страха и упрека, а ничтожным созданием, беззащитным человечком, которого отделяют от вселенской пустоты жалкие переборки космического корабля. Ishimura – не военная база, а всего лишь передвижная шахта. Не стоит ждать, что главный герой будет обвешан с ног до головы различными видами оружия. Пара-тройка разновидностей стрелкового оружия появятся в арсенале только после того, как Исаак забредет на склад местной охраны. Долгое время придется использовать подручные предметы и мастерить из валяющегося под ногами хлама необычные приспособления. Например, замедлитель времени, аналог гравипушки из ***Half-Life 2*** или специальные ботинки на магнитной подошве. С помощью последних можно спокойно ходить по поврежденной обшивке корабля в открытом космосе.

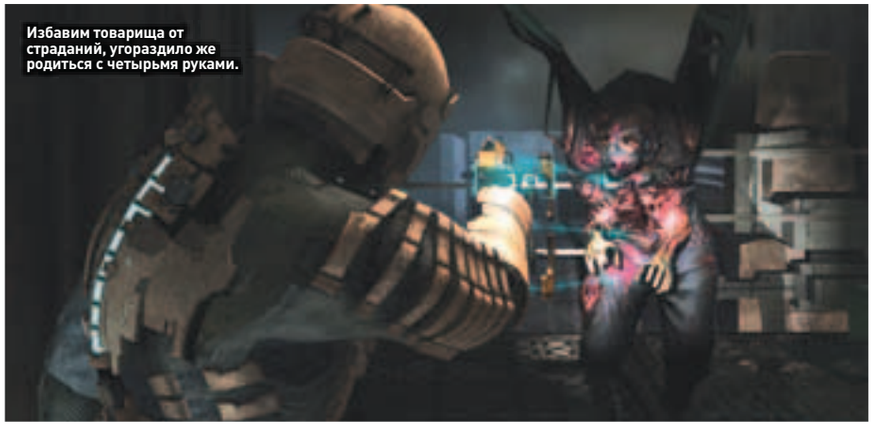
ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ ПОДХОД

В отличие от превратившихся в монстров шахтеров инопланетяне не попрут напролом. Сообразительные чужие постараются внезапно выскочить через вентиляционную шахту, проломить дырку в потолке и свалиться на голову игрока или тихонько подобраться сзади. Почти у каждого противника будет своя ахиллесова пята. Достаточно поразить жизненно важный орган – и дело сделано. Например, одной гадине проще ампутировать конечность плазменным резаком и добить ее монтировкой, чем тратить три драгоценных патрона на выстрелы в голову. А вот с четырехлапой тварью придется повозиться.

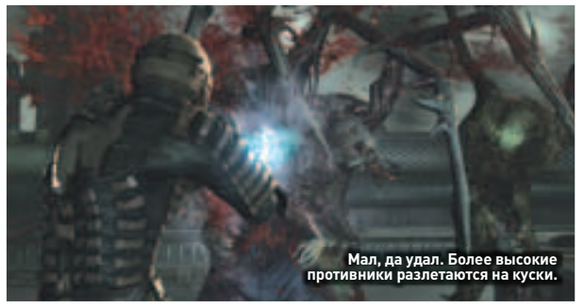
До релиза осталось еще как минимум полгода, но разработчики уверены в успехе Dead Space. Сценаристы придумали нестандартные сюжетные ходы для второй и третьей частей сериала. Помешать их выходу могут только низкие продажи первенца. Такое с футуристическими экшенами случалось. **GlyphX Games** задумывала ***Advent Rising*** как трилогию, но выпустила лишь один эпизод. Надеемся, EA Redwood Shores не повторит судьбу своих коллег. **PCG**

ИСКУССТВО ВЫЖИВАТЬ

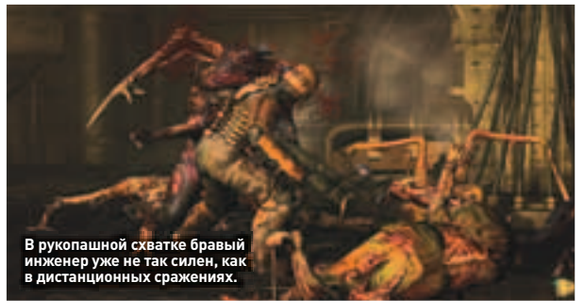
Survival horror – отдельная разновидность игр, в которых главному герою в первую очередь необходимо дожить до финальных титров и только потом думать о количестве убитых врагов и набранных очках. Чаще всего противниками становятся зомби, обитающие в замкнутых помещениях с отвратительным освещением. Впервые словосочетание использовалось в игре Resident Evil. На одном из экранов загрузки встречалась надпись "Welcome into the world of survival horror". Вскоре западная игровая пресса взяла на вооружение окончание этой фразы.



Избавим товарища от страданий, угораздило же родиться с четырьмя руками.

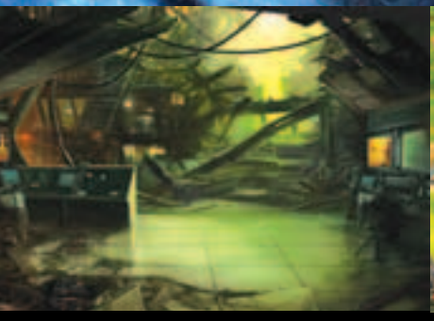


Мал, да удал. Более высокие противники разлетаются на куски.



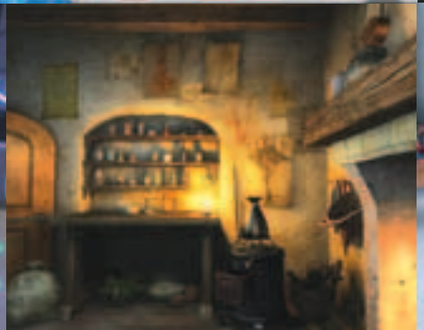
В рукопашной схватке бравый инженер уже не так силен, как в дистанционных сражениях.

стр. 98



РЕЦЕНЗИИ

стр. 130



стр. 104

стр. 134

Темная
сторона силы

Kane and Lynch: Смертники	*104*
BlackSite	*112*
Кодекс войны: Высшая раса	*116*
Overlord: Raising Hell	*118*
Беовульф	*120*
SimCity: Город с характером	*122*
Sinking Island	*124*
Speedball 2: Tournament	*126*
Reprobates. Вторая жизнь	*128*
Universe at War: Earth Assault	*130*
Не время для драконов	*132*
F.E.A.R.: Проект «Персей»	*134*
Nostradamus: The Last Prophecy	*136*
RTL Biathlon 2008	*138*
Juiced 2: Hot Import Nights	*142*

Почувствуй
СИЛУ
Правильного!

Светлая
сторона силы

Crysis	*98*
В тылу врага 2: Братья по оружию	*108*
Три маленькие белые мышки. День рождения морской крысы	*140*

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1999 Три брата: Цеват (Cevat), Авни (Avni) и Фарук Йерли (Faruk Yerli) основали во Франкфурте компанию Crytek

2000 В сентябре на лондонской выставке ECTS 2000 разработчики показали на стенде NVIDIA техническую демоверсию проекта под кодовым названием X-Isle

2002 В мае на выставке E3 2002 немецкая компания анонсировала Far Cry (бывший X-Isle) и лежащий в его основе движок CryENGINE

2003 В марте дебютное творение Crytek поступило в продажу. Критики во всем мире по достоинству оценили передовую графику

2006 23 января состоялся официальный анонс технологии CryENGINE 2 и игры Crysis

ТЕКСТ: БОРИС СОКОЛОВ

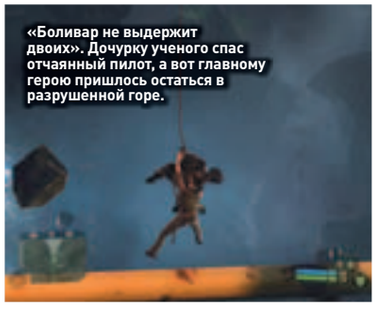
CRYSIS

СЛУЧАЙ НА КУРОРТЕ

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК
Crytek
ПОЙДЕТ
Процессор 3GHz, 1Gb RAM, видеокарта (256Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 32
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.ea.com/crysis
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Глава проекта и исполнительный продюсер Цеват Йерли (Cevat Yerli)
ПОХОЖЕСТЬ
Far Cry, Chrome

История Crytek напоминает слащавую голливудскую сказку о том, как приехавший из захолустья главный герой благодаря обаянию, таланту, терпению и капельке везения выбился из грязи в князи. Семь лет назад о существовании немецкой компании знали лишь посетители стенда NVIDIA на выставке ECTS 2000, обратившие внимание на демонстрационный ролик проекта *X-Isle*.

Всерьез об амбициозной команде турецких братьев **Йерли** (Yerli) заговорили после дебюта ***Far Cry*** на **E3 2002**, когда в гонке за звания «Лучший шутер» и «Самая передовая технология» игра уступила лишь ***DOOM 3***. В марте 2004-го в битве за кошельки покупателей темная лошадка на равных боролась с ***Unreal Tournament 2004***, а по итогам года не затерялась в компании с ***Half-Life 2*** и уже упомянутым творением **id Software**. После релиза ***Crysis*** с удобством расположилась на своеобразном троне экшен-короля, но вот кто возложил на нее корону? Интернет-форумы и сейчас полны радост-


«Боливар не выдержит двоих». Дочурку ученого спас отчаянный пилот, а вот главному герою пришлось остаться в разрушенной горе.

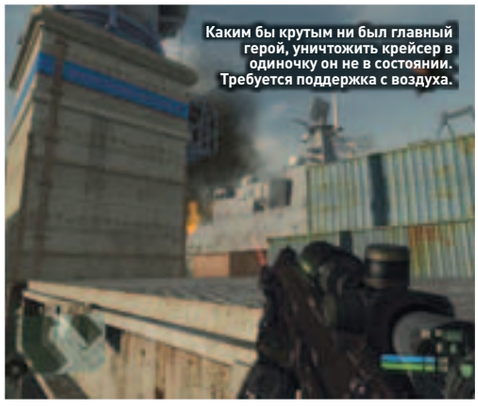
Уровень с уничтожением танков в Crysis отличается от Call of Duty 2 разве что моделями используемой бронетехники.

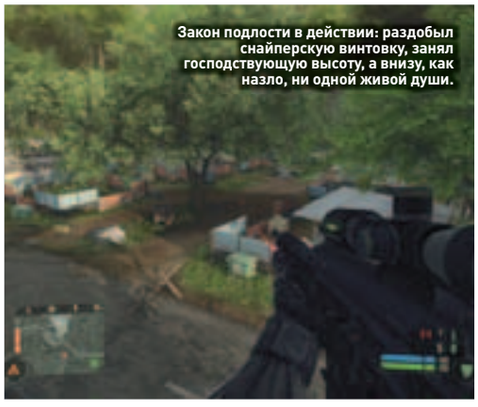
Факты

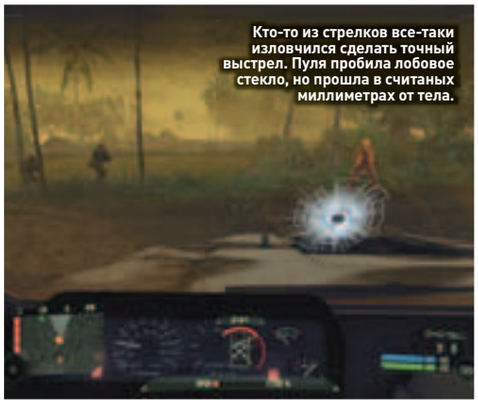
3 вида оружия используют инопланетяне

4 необычных режима работы нанокостюма

11 уровней в одиночной кампании игры


Каким бы крутым ни был главный герой, уничтожить крейсер в одиночку он не в состоянии. Требуется поддержка с воздуха.


Закон подлости в действии: раздобыл снайперскую винтовку, занял господствующую высоту, а внизу, как назло, ни одной живой души.


Кто-то из стрелков все-таки изловчился сделать точный выстрел. Пуля пробила лобовое стекло, но прошла в считаных миллиметрах от тела.

ных сообщений о том, что это лучший шутер на сегодня – он самый красивый, самый яркий, самый умный… Обычно пишущие это люди в него не играли, слишком новый король привередлив, слишком требователен к «железу». Свое мнение они складывали на основе того, что мельком видели экшен на компьютере у друга, пытались запускать демоверсию дома, смотрели многочисленные ролики. Сейчас, когда восторженный шум немного поутих, а ты смог ознакомиться с игрой лично, мы расскажем о собственных впечатлениях.

СИНДРОМ ВТОРОГО ПРОЕКТА

Пока канадцы из **Ubisoft Montreal** клепали очередные приключения Джека Карвера для приставок, авторы оригинальной игры, словно монахи-затворники, подолгу не выходили из своих офисов. На все вопросы они давали один ответ: «Извините, не сейчас. Когда настанет время, мы все расскажем».

Обет молчания был снят в январе 2006 года. Но после официального анонса ***Crysis*** мы с опаской читали многочисленные интервью сотрудников Crytek. В них сулили слишком многое: едва ли не фотореалистичную графику, максимально правдоподобную физику окружающего мира, влияющий на геймплей нанокостюм, фантастический сюжет, в котором северокорейских солдат сменяли инопланетные захватчики. Насколько реальны заявления авторов проекта? Талантливые коллективы, случалось, не выдерживали испытания славой. Самоуверенные разработчики давали

«ПУШКУ» НА ПРОКАЧКУ

По ходу игры главный герой может снабжать свое оружие дополнительными модулями. Больше всего прибамбасов помещается на штурмовой винтовке. Сначала казенная SCAR (футуристическая SOF Combat Assault Rifle очень похожа на реально существующую XM8) и ее корейский аналог FY71 (скопирован с советского АК-74) укомплектованы фонариком, глушителем, традиционным «мушечным» и коллиматорным прицелами. Но со временем количество доступных приспособлений и боеприпасов увеличится. Почаще опустошай полки на вражеских складах с оружием и не ленись обыскивать тела убитых противников – иногда попадаются любопытные трофеи. Например, полезный во время перестрелок на средней дистанции лазерный целеуказатель, подствольный гранатомет, штурмовой и мощный снайперский прицелы с двумя режимами увеличения. В зависимости от игровой ситуации ты сможешь выбрать между двумя типами патронов: стандартными и зажигательными. Последние обладают повышенной мощностью и прошивают кевларовые бронежилеты.

Эта инопланетная тварь предпочитает постоянно перемещаться из одной точки в другую. Но на этот раз она попалась на мушку.

Пульт управления пришельцев. Сколько ни чеши дубленый затылок, разобраться, что к чему, нереально.

Чудеса физического движка: парень умудрился завернуть себе руки за спину и свалиться в воду.

Солнце медленно, но верно катится на запад. Надо успеть выполнить миссию до наступления темноты.

ТРИ ДИСКА ВМЕСТО ОДНОГО

Помимо обычного варианта в продажу поступило специальное коллекционное издание игры. Первый диск занимает игра, второй DVD полностью посвящен истории создания проекта. На знакомство с уникальными видеороликами и ранними концепт-артами художников уйдет несколько часов. На третьем диске записаны произведения композитора Айнона Зура (Inon Zur). На этом бонусы не заканчиваются. В комплект входят небольшая книжка с иллюстрациями и настольная фигурка футуристического бронетранспортера.

немыслимые обещания, а после релиза выяснялось, что дальше обещаний процесс не пошел.
Опасения оказались напрасными. Даже короткого знакомства с игрой достаточно, чтобы понять: сотрудники Crytek не почивали на лаврах, а упорно трудились.

ПЕРВЫЙ В БОЮ

По пафосу, глупости и накалу страстей сюжет Crysis сравнится с лучшими голливудскими фильмами: бравые американцы вновь спасают планету от полного уничтожения. Это не недостаток и не достоинство – просто факт.
Безумный ритм задает сцена с ночным десантированием. 14 августа 2020 года, Филиппинское море, архипелаг Лингшан, борт грузового самолета. Темнокожий командир отряда «Хищник» по прозвищу Пророк (у тебя тоже сводит скулы от оригинальности названий и кличек?) быстро вводит тебя в курс дела. Четверка бравых бойцов – Псих, Шут, Ацтек и главный герой Номад (локализаторы решили не переводить английское слово «кочевник», причем все персонажи произносят его с ударением на первый слог, а полковник Стриклэнд – на второй) – слушает печальную историю о том, как северокорейские солдаты захватили в плен мирных археологов.
Зачем на спасение группы ученых отправили элитное подразделение спецназа – непонятно. Впрочем, на выяснение подробностей нет времени. Детали ты выяснишь позже, а сейчас надо прыгать. Чертов парашют не раскрывается. Думаешь: «Ну все, братцы, не поминайте лихом». Ан нет! Не стоит убивать героя в первые минуты. Оказывается, пятерка спасателей облачена в специальные нанокостюмы. Передовая разработка ученых стоимостью в миллион долларов превращает обычных людей в идеальные машины для убийства.

В ЭФИРЕ ПРОГРАММА «МАКСИМУМ»

Доступно четыре режима. По умолчанию выставлен «максимум брони». Рядом с показателем здоровья появляется дополнительная зеленая полоска. Чтобы отправить тебя на тот свет, обычному автоматчику придется извести чуть ли не целый рожок.
«Максимум скорости» превращает героя в легкоатлета, а по нажатии кнопки Shift Номад пробежит стометровку в несколько раз быстрее олимпийского чемпиона Джастина Гэтлина. Скудного запаса энергии хватает лишь на несколько секунд. Впрочем, их достаточно, чтобы смыться с места сражения или внезапно обойти противника с тыла.
Для любителей бесшумного прохождения предусмотрена опция «маскировка». Нанокостюм моментально сливается с окружающей средой. Иногда патрульные практически задевают тебя дулом автомата, но не замечают подвоха. Если стоять на месте, то запасов энергии хватит примерно на минуту, а во время ходьбы полоска тает за считаные мгновения.
Последний режим – «максимум силы». С его помощью герой наносит сокрушительные удары кулаками, поднимает тяжелые предметы и запрыгивает на высокие уступы. К сожалению, дизайн уровней не позволяет забираться на неприступные горы и срезать путь. Как только ты пересечешь невидимую линию, игра попросит вернуться обратно, в противном случае командир уничтожит твой нанокостюм.

ЯЩИК ПАНДОРЫ

Итак, группа спецназовцев высадилась на острове. После коротких перестрелок с патрульными в радиоэфире раздались крики Ацтека. Парень молился Создателю. Помощь подоспела слишком поздно – кто-то подвесил напарника к дереву и изуродовал его тело. Корейцы? Точно не они, четверо хлипких солдатиков валялись поблизости. Похоже, здесь есть кто-то еще. Большой, сильный, страшный. Тот, кто способен напугать бывалого вояку.
На следующих уровнях сценаристы дадут ответы на все вопросы. Группа археологов во главе с доктором Розенталем нашла в горах необычную статую. Неделю назад на остров вторглись северокорейские солдаты под предводительством генерала Кхона. Военные взяли ученых в заложники и приказали им продолжать раскопки. Завербованная ЦРУ дочка Розенталя Елена невероятным образом умудрилась дозвониться до американцев.
Ближе к середине игры выяснится, что горе-исследователи обнаружили не древнюю статую, а космический корабль пришельцев. Около 2 миллионов лет он спокойно простоял в горах, но любопытные людишки вынудили инопланетян вырваться наружу.

ОСОБЕННОСТИ РАЗБИВАНИЯ БУТЫЛОК

Смерть боевых товарищей, спасение заложников, вторжение Чужих, украденные корейцами нанокостюмы и прочие события – второстепенное. Crysis

По пафосу, глупости и накалу страстей сюжет Crysis сравнится с лучшими голливудскими фильмами

Нет, это не ядерный взрыв. Так взлетает на воздух корейский грузовик, груженный бочками с горючим.

Вертолет выдерживает около тысячи пулевых попаданий. Проще два раза шарахнуть из гранатомета.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **9.1**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» **8.8**

в первую очередь интерактивная реклама технологии CryENGINE 2. Трава по пояс, густые заросли пальм, манящая к себе вода, окутанные зеленью горы… Что ни пейзаж, то небольшое произведение искусства. Но первое место в хит-параде виртуальных красот природы занимают рассветы и закаты. Великие режиссеры путешествовали в поисках места и момента, лишь бы отснять солнце, медленно встающее из волн. Мастера из Crytek потчуют нас подобными видами почти каждые пять минут. К концу игры в папке с программой ***FRAPS*** скопилось больше тысячи скриншотов. Что ни кадр, то картинка с открытки курортного городка или фотография из журнала с рекламой туристических поездок.

Не подкачала и физика. Нигде до этого герой не мог взаимодействовать с действительно большим количеством предметов. Посуда, валяющиеся под ногами коряги, каски, фляги, коробки и ящики из-под оружия, контейнеры, кадки с растениями… Все это разрешают поднять, бросить, расстрелять или взорвать. Движок учитывает каждый нюанс. Например, упавшая на бетон стеклянная бутылка разбивается вдребезги, но при падении в песок она останется невредимой. Колеса застревают среди нагромождения камней, через несколько сотен метров пути пробитая резина слетает с ободов. Гранаты разносят на куски хлипкие постройки, причем каждый раз тонкие железные листы падают на землю под другим углом. С помощью нанокостюма можно метать бочки с горючим во вражескую бронетехнику. Особо отчаянные игроки во время сетевых баталий устраивают занимательный конкурс под названием «У кого после удара кулаком в морду автомат улетит дальше». На фоне этого многообразия складывание кирпичиков из Half-Life 2 для преодоления препятствия покажется детским лепетом.

Окружающий мир живет сам по себе. По деревне бегают куры, на берегу суетятся морские птицы, на отмели перебирают клешнями стайки крабиков. Если заплыть подальше, то будь готов стать жертвой акул. Твари атакуют в лучших традициях фильма **«Челюсти»**: сначала сделают несколько сужающихся кругов, а потом внезапно схватят за конечность.

ИЗ ЛЕТА В ЗИМУ

Если бы игра заканчивалась на шестом уровне, мы бы пожурили авторов

Один из незваных гостей в поисках жертвы умудрился забраться в небольшой контейнер.

На первый взгляд скромная застенчивая девушка. На самом деле та еще штучка.

Убойная фраза:

– Что за… Кто ты?
– Спецназ США. Пора выбираться отсюда.

Типичный глубокомысленный диалог героев игры

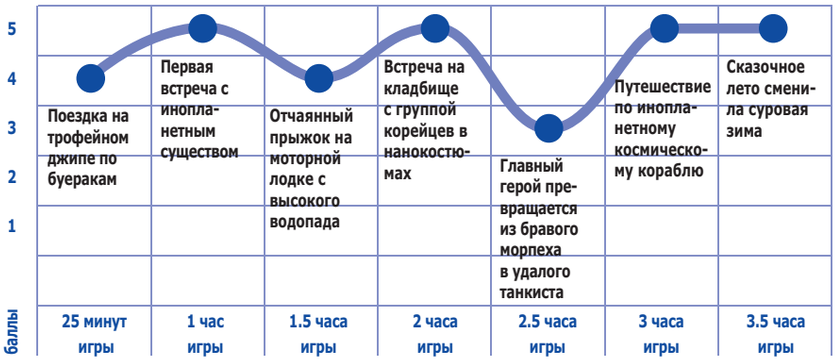
за краткость, но при этом увеличили итоговую оценку на полбалла. Миссии до и после путешествия по гигантскому космическому кораблю инопланетян разительно отличаются. Нет, с качеством картинки, физикой и дизайном уровней все в порядке. Просто в первой половине игры ты чувствуешь себя мелким божком, вершителем судеб северокорейских солдат. Захотел – пожалел бедняг и промчался мимо всех патрулей на бешеной скорости или превратился в человека-невидимку. Не захотел – врубил «максимум брони» и перестрелял бедолаг из штурмовой винтовки или набрался наглости, активировал «максимум силы» и устроил бои без правил.

После того как цветущий остров покрывается толстым слоем снега, игра превращается в тривиальный FPS. Оставшееся время приходится идти по невидимым рельсам, как в сериале ***Call of Duty***, шаги влево или вправо запрещены. Да, поединки с инопланетными захватчиками выглядят интереснее, чем однообразные перестрелки с людьми, а зимние пейзажи поражают воображение, но нет главного – свободы действий. Из четырех режимов работы нанокостюма пользу приносит лишь дополнительная полоска со здоровьем. Богатырская силушка тебе потребуется, только когда герою приспичит заняться альпинизмом. До этого ты был хищником в диком и очень опасном мире, потом на тебя надели поводок, без спросу поместили в искусственную среду и сказали: «Охоться, дружок».

О МЕГАБАЙТАХ И ГИГАГЕРЦАХ

Стоит ли покупать Crysis? Если твой турбированный компьютер загрустил без дела, не раздумывай. Игра обоснует каждый рубль, вложенный в него, каждую потраченную копеечку. Надо ли разбивать копилку и делать апгрейд? Здесь решать только тебе. В США за первые две недели продаж разошлось лишь 86 тысяч экземпляров игры. Результат для авторов и издателей, конечно, не смертельный, но сопоставимый с ударом ниже пояса. Видимо, расчетливые американцы подумали-подумали и решили, что тратить деньги на покупку дорогого «железа» ради еще одного шутера бессмысленно. Проще добавить немного и съездить в теплые страны, чем любоваться виртуальными водопадами, пальмами и крабами. **PCG**

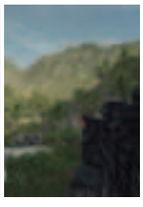
УДОВОЛЬСТВИЕ В ЧАСАХ И БАЛЛАХ



В первой половине игры ты чувствуешь себя мелким божком, вершителем судеб северокорейских солдат

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★ 9.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★★½ 9.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★ 8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★★ 9.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★★ 9.0



Самая лучшая на данный момент графика в компьютерных играх; реалистичная физика; в первой половине игры боевые задачи можно решить различными способами.

Чудовищные системные требования; некоторые персонажи не анимированы; сюжет весьма предсказуем.

9.0

Владельцы мощных компьютеров получили захватывающую игру с невероятно красивой картинкой.

Не хотите отдавать джип по-хорошему? Придется забрать по-плохому.

GRAVITY
CIS INCORPORATED
BLOODYMARE:
REQUIEM
• По-настоящему страшный мир.
• Три расы: Тураны, Бартуки, Круксены.
• Разветвленная система классов.
• «Одержимость зверем»: стань монстром и растерзай врагов!
• «Ночной кошмар»: ночью враги сильнее во много раз!
• «Городская стража»: эпические битвы с другими игроками!
18+
КРОВАВАЯ БОЙНЯ
www.requiem-online.ru

реклама

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1998 — В сентябре образована студия Io Interactive

2004 — Студия Io Interactive приобретена компанией Eidos, известной по серии игр о расхитительнице гробниц Ларе Крофт и одновременно как один из крупнейших издателей в мире

2007 — Сегодня в Io Interactive трудится более двухсот человек из двадцати трех стран мира. Главный офис находится в центре датской столицы, Копенгагена. В нем и разрабатываются новейшие технологии, на которых базируются последние игры студии. Такой хит, как сериал об убийце Хитмене

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ КОПЦЕВ

KANE & LYNCH: СМЕРТНИКИ

МЕРТВЕЦ ИДЕТ!

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Eidos Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С
РАЗРАБОТЧИК
IO Interactive
ПОЙДЕТ
Процессор 3.2GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 128Mb
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 8
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.kaneandlynch.com

Жизнь Кейна и Линча – готовый киносценарий, очередная криминальная история в духе Гая Риччи (Guy Ritchie) и Квентина Тарантино (Quentin Tarantino). С грязными бинтами, градом раскаленных гильз, кровью, болью и емкими словами на букву F. Рейтинг – суровая «М». Все возможные возрастные ограничения присутствуют. Удивительно, что такие отъявленные негодяи снискали симпатию огромного количества любителей экшенов и им сочувствующих. Боссы студии Liongate уже купили права на экранизацию игры «*Kane & Lynch: Смертники*», а фанаты муссируют слух о грядущей второй части. Будет? Наверняка. А пока мысли вслух и полный набор впечатлений от пройденного и увиденного.

БРАТЬЯ ПОНЕВОЛЕ

Два смертника, Кейн и Линч, эскортируются в последний путь из исправительной колонии к месту казни. Несколько минут езды на тюремном автобусе... пара коридоров... стул, повязка на глаза, смоченная в соленом электролите губка... и все кончено. This is the end.

Кейн спешит написать прощальное письмо своей дочке Джейн. Покаяться перед смертью. Но вдруг автобус резко тормозит, по зарешеченным окнам барабанят пули, начинается настоящий свинцовый ливень.

«Хочешь жить? Тогда будь рядом», – слышит ошарашенный Кейн от своего очкастого соседа. Выходит, этот психопат замешан в дерзком нападении на автобус. Выстрелы гремят не переставая, шальная пуля сдирает кожу на скуле героя. Один из копов бьет Кей-

Боссы студии Liongate уже купили права на экранизацию игры Kane & Lynch: Dead Men, а фанаты муссируют слух о грядущей второй части

ЛИЦО СО ШРАМОМ

В американском кинословаре существует термин buddy-cop movies – кино о напарниках-полицейских. Kane & Lynch – случай похожий, но со знаком минус. Ближайшая кинематографическая аналогия – знаменитый фильм Родригеса «От заката до рассвета», нечеловеческая история похождений братьев Гекко. Сумасшедший Ричард удивительно похож на Линча, а рассудительный Сет соответственно на Кейна. Что это – случайное совпадение или еще одна шутка разработчиков? Ведь одно из имен совпадает.

Сами авторы упоминают два других фильма: гангстерский боевик «Лицо со шрамом» и вестерн «Непрощенный». Они и стали источником вдохновения. Линч был бессловесным эпизодическим персонажем, но в процессе работы над игрой дорос до главной роли. Изменилась внешность героев. У Кейна не было знаменитого шрама, и он курил сигареты, но потом лицо его превратилось в брутальную маску.

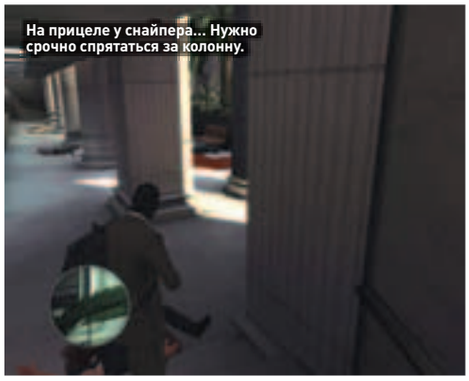
Факты

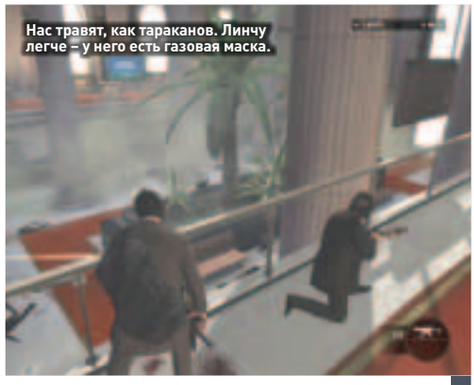
2 героя, полные противоположности, вынужденные работать в паре

7 часов – примерное время, которое ты потратишь на одиночную кампанию

1 с треском уволенный рецензент, сказавший, что игра – слабенькая стрелялка

Код набран – пора заняться экспроприацией экспроприаторов.


На прицеле у снайпера... Нужно срочно спрятаться за колонну.


Нас травят, как тараканов. Линчу легче – у него есть газовая маска.

на в лицо прикладом. Он валится ничком на расплавленный июльским солнцем асфальт, теряет сознание, а потом резко приходит в себя от ударной дозы адреналина. Неведомый лекарь воткнул иглу прямо в сердце.

У НИХ ДЛИННЫЕ РУКИ

Получившие было надежду беглецы садятся в фургон, он долго кружит по городским улицам, пока не останавливается у неприметного здания... Кейн видел эту встречу в самых худших своих кошмарах. Кругом знакомые лица – бывшие товарищи по «бизнесу», члены законспирированной группировки The 7. Они почему-то уверены, что напарник их кинул, и теперь требуют сатисфакции. В максимально жестоком исполнении – в заложники к бандитам попали жена и дочь Кейна. Они приговорены к ужасной смерти, если герой не поторопится и не вернет похищенные чемоданы. Что внутри? Нам пока неизвестно. Может, деньги мафии или полпуда бриллиантов? Помощником Кейна в нелегком поиске пропавшего станет пресловутый шизофреник Линч, который на деле хочет доказать свою лояльность преступной группировке. Самое время лучше познакомиться, узнать прошлое этой странной парочки. Кейн, он же Адам Маркус, был когда-то степенным человеком, работал консультантом в одной крупной компании. Идиллия закончилась внезапно – его двухлетний сын Стивен баловался с найденным дома оружием и случайно выстрелил в себя. Жена нашего героя потеряла рассудок от горя, а сам он покинул страну, пытаясь забыться. Он стал «солдатом удачи» – заключил контракт с The 7. Работал на банду тринадцать лет, пока не пустился в бега вместе с вышеупомянутыми драгоценными кейсами. Неудивительно,

МУЗЫКА ДЛЯ УБИЙЦЫ

Большую часть игрового саундтрека написал Джеспер Кид (Jesper Kyd). Он прославился благодаря музыке к другой игре – Hitman: Codename 47. Сайт Mp3.com писал: «Тема Хитмана является лучшей во всех современных видеоиграх».

Следующим шагом к успеху стала запись музыки к сиквелу, Hitman 2: Silent Assassin, в ней приняли участие музыканты Будапештского симфонического оркестра. «Вангелис на стероидах» – так назвали Джеспера журналисты после выхода Freedom Fighters, где вновь звучала его героическая музыка.

Пара пуль в радиатор, а потом можно и колесами заняться.

Впереди засела полиция и снайперы. Бой неизбежен.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **6.8**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» **8.0**

Подробную информацию о том, как поставить свою оценку игре, читай на стр. 6

Убойная фраза:

CNET отрицает факт «внешнего давления», о котором говорят после увольнения Джеффа Герстамана

Shacknews

И снова эти копы. Опять придется отстреливаться, патроны тратить.

Мы клерка застрелили, мы и вылечить можем. Только зачем?

что после этого Кейн оказался в расстрельном списке мафиозной организации.

Джеймс Сет Линч – его полная противоположность. Классический образец шизофреника, герой институтского учебника по психиатрии. Засаленные волосы, очки-велосипеды, как «у Джона», мутный взгляд и сбивчивая речь. Бывший сотрудник мясокомбината, в один солнечный денек он разделал собственную жену Анну. Под рукой не оказалось успокоительных таблеток, увы. Линч позвонил в скорую, а сам попытался скрыться, однако был схвачен полицией и после многочисленных экспертиз (что окончательно довело беднягу) приговорен к электрическому стулу.

«Почему ты их всех убил, Линч?» – «Мне стало слишком жарко в противогазе, стекла запотели, вот я и стал палить куда попало». Этот диалог случится немного позже, в банке, где мясных дел мастер укокошит несколько десятков невинных заложников. Милейший человек, не правда ли?

ТЫ В ГЛАВНОЙ РОЛИ

Хитрая **IO Interactive**, кажется, наладила надежный канал связи с Голливудом. Туда поступают сюжеты о наемных убийцах, обратно – чеки на крупные суммы. Именно поэтому «Kane & Lynch: Смертники» стоит воспринимать не как обычный шутер. Это скорее интерактивный боевик с мощным сюжетом и максимальной плотностью огня на каждый квадратный метр экранной площади.

Добротное развлечение для поклонников околобандитских историй. Атмосфера в игре соответствующая. Мрачноватые тона, давящая атмосфера. Саундтрек лишь поддерживает тяжелое, тревожное настроение. Могучие урбанистические басы сменяют электронные диссонансы и монотонный бит. Особенно характерна в этом плане перестрелка, случившаяся в одном из токийских ночных клубов. Как и положено в хорошем гангста-рэпе, звуки щелкающего затвора здесь микшируются с уханьем басовой секции, а выстрелы сливаются с главной музыкальной темой.

Миссии, однако, кажутся элементарными. Большая часть заданий сводится к тотальному уничтожению противника. Снова и снова приходится искать укрытие, прятаться за угол, а потом оттуда вести огонь. Делать это

И что теперь делать будем? Бутылки собирать или к своим прорываться?

Вид снизу делает человека величественным. Даже такого урода, как Линч.

можно двумя способами: либо палить наугад, либо стрелять прицельно. Кейн умеет действовать скрытно и атаковать врага при помощи ножа-кастета. Молниеносный удар в шею – и готово. В принципе так можно вырезать всех оппонентов, главное – не попасть под огонь. Выжить будет очень и очень непросто. Хорошо, что есть Линч, готовый в любую минуту воткнуть в сердце шприц с адреналином. Такие инъекции – штука опасная и злоупотреблять ими не стоит, ведь есть риск передозировки. Быть может, ты любишь командовать? Линч готов выполнить любые твои приказы. Достаточно указать цель и сказать «фас», чтобы этот очкарик без колебаний ринулся в бой. Поменять оружие или подать тебе еще обойму? Не проблема. Но будь готов к тому, что съехавший с катушек напарник будет бесконечно долго ныть и комментировать любые свои действия.

ЖИВИ И ДАЙ УМЕРЕТЬ

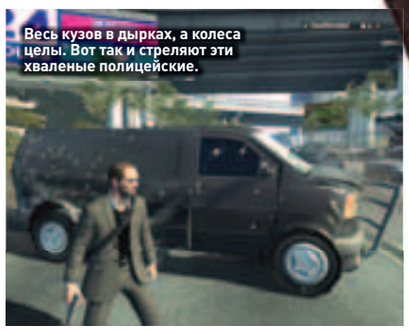
Многопользовательский режим игры сводится к единственной забаве – Fragile Alliance. Игроки в масках носятся по уровню и лихорадочно собирают деньги. Источниками нетрудовых доходов являются белые знаки доллара. Когда средства заканчиваются, знак меняет цвет на серый. Веселому хищению пытаются помешать вооруженные охранники, управляемые искусственным интеллектом. Будь аккуратен – каждое ранение приводит к потере денег, которые являются здесь своеобразным бронежилетом. Финансы закончились? Твой мятежный дух переселяется в тело одного из полицейских. После этой реинкарнации приходится играть на стороне бывшего противника. Снова убили? Придется поскучать в роли наблюдателя. Самая оригинальная идея игры – возможность похитить коллективный общак, пусть и ценой вынужденного предательства. Такое количество дензнаков немедленно вознесет тебя на первые строчки рейтинга, но взамен придется сражаться с бывшими товарищами. Очень и очень на тебя злыми. И ведь не спрячешься, позорная оранжевая надпись «предатель» будет преследовать повсюду.

ПРИГОВОР

«Kane & Lynch: Смертники» – это еще одна героическая попытка создать интерактивное компьютерное кино, где зритель становится непосредственным участником действия. Миссий не так много, как хотелось бы, зато драматургия и сюжет на уровне фильмов **Тарантино**. Тебе придется изрядно понервничать, а в финале определить судьбу главных героев. Что выбрать Кейну – предательство и жизнь, полную позора и ненависти, либо смерть и добрую память? **PCG**

«Kane & Lynch: Смертники» нужно воспринимать не как обычный шутер, это скорее интерактивный боевик с мощным сюжетом и максимальной плотностью огня

Какие романтики эти японцы. Сакура, цветочки и... самая жестокая мафия в Азии.



Весь кузов в дырках, а колеса целы. Вот так и стреляют эти хваленые полицейские.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★½ 6.5
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★½ 7.5

Мрачная атмосфера, харизматичные герои, удобный интерфейс, приятная графика, реалистичная физика, возможность почувствовать себя настоящим гангстером.

Недостаточное количество миссий, неумные и предсказуемые оппоненты, сохранение только на чекпоинтах, однотипные задания.

7.0

Хорошо, но не идеально. Некоторые ожидания остались ожиданиями. Будем ждать вторую серию.

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1991 В далеком Северодонецке (Украина) создана компания Best Way, будущий поставщик серьезнейших стратегических игр на наш стол

1999 Организовано игровое подразделение, команда разработчиков состоит из сорока человек. Для создания будущих проектов был изготовлен собственный уникальный игровой 3D-движок GEM

2004 Дебютный проект Best Way «В тылу врага» сносит крышу игрокам по обе стороны океана. У журналистов в рецензиях заканчивается годовой запас превосходных степеней

2006 «В тылу врага 2» выходит одновременно с Company of Heroes

ТЕКСТ: ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ

В ТЫЛУ ВРАГА 2: БРАТЬЯ ПО ОРУЖИЮ

СЛУЖИЛИ ДВА ТОВАРИЩА

ЖАНР ИГРЫ
RTS

ИЗДАТЕЛЬ
1С

РАЗРАБОТЧИК
Best Way

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Тяжелый танк «Клим Ворошилов – 2»

ПОЙДЕТ
Процессор 1.7GHz, 512Mb RAM, видеокарта (64Mb), 4Gb на HDD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 16

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
vtv2.games.1c.ru

ПОХОЖЕСТЬ
«В тылу врага», «В тылу врага 2», Company of Heroes

Если бы Выставка достижений народного хозяйства СССР не канула в прошлое и использовалась по прямому назначению, для стратегической игры *«В тылу врага»* мы построили бы отдельное здание где-нибудь между павильонами «Космос» и «Животноводство». Увесистый неограненный алмаз посреди не то чтобы навоза, а так, ничем особо не примечательных RTS про Вторую мировую, которые игровая индустрия выдает на-гора по десятку в год, «В тылу врага» от северодонецкой студии Best Way шутя играет с суровыми законами жанра – она умеет быть «стелс»-тактикой, варгеймом и даже экшеном. Кроме того, только здесь можно гонять по деревенским задворкам куриц очередями из станкового пулемета!

С МЕСТА В КАРЬЕР

Признаюсь, к ***«Братьям по оружию»*** я приближался бочком, с опаской – не ровен час снова заставят грузить боеприпасы и таскать канистры с горючим, путаясь в хитросплетении закладок, кнопочек и курсоров, да еще под ураганным огнем противника. К счастью, этого не произошло: налет немецких штурмовиков на колонну, пули в неожиданном и эффектном slo mo прошивают грузовик, размазывая водителя и пассажира по стенке; медленно, словно во сне, разбегаются в стороны люди, взрыв, и массивное артиллерийское орудие, кувыркаясь, врезается в то место, где по идее должна находиться камера с оператором. Снято! Действие начинается сразу же, без долгих прелюдий – учиться игре будем в процессе боевых действий, и это правильно. Управление... А что управление? О нем просто не вспоминаешь. Подчи-

В прошлом году «В тылу врага 2» не повезло – она попала под колеса фирменного поезда Company of Heroes: игры вышли одновременно

РАБОТА НАД ОШИБКАМИ

В прошлом году «В тылу врага» не повезло – вторая часть случайно попала под колеса фирменного поезда Company of Heroes: игры вышли практически одновременно. По сравнению с высокобюджетным западным конкурентом игре не хватало собранности: невнятный сценарий и неспособность подать историю, мудреный интерфейс пользователя, раздражающие ошибки в скриптах миссий, недоделанный мультиплеер – в беспощадном свете заморских прожекторов все недостатки «В тылу врага 2» стали видны как на ладони. И что теперь? Громко заплакать и побежать жаловаться маме? Не думаю, что разработчики всерьез рассматривали такой вариант. Прошедший год Best Way – в большой компании бета-тестеров – провели в затворничестве: что-то пилили, строгали и заколачивали. Результатом этой работы стали «Братья по оружию»: набор дополнительных миссий или новая игра? Давай проверим.

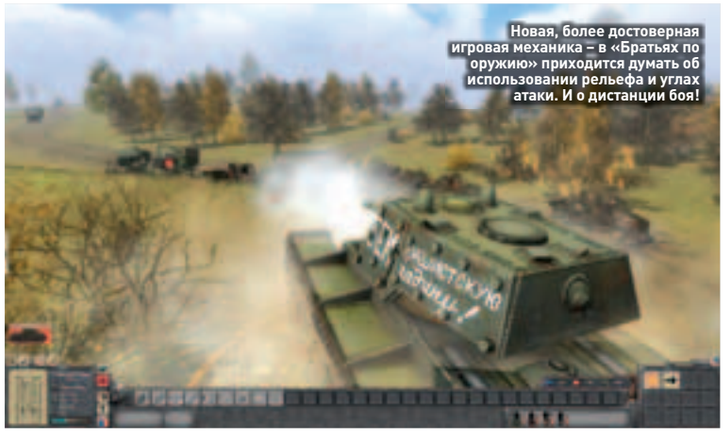
Факты

2 друга проходят всю войну до Берлина

9 миссий в единственной кампании

2 новых многопользовательских режима

Наблюдать за боем в «Братьях по оружию» – сущее удовольствие. Юниты сами выбирают позицию для стрельбы и заботятся о раненых.


Новая, более достоверная игровая механика – в «Братьях по оружию» приходится думать об использовании рельефа и углах атаки. И о дистанции боя!

ненные, кажется, угадывают наши желания, но не забывают думать своей головой – внимательно выбирают позиции для стрельбы, уходят с линии огня и даже бинтуют раненых в перерывах между атаками противника. Интерфейс управления ***BTB2*** стал объектом едкой критики, и в результате разработчики предложили игрокам… создать его самостоятельно. Часто используемые функции теперь можно вынести на action bar в нижней части экрана, а закладок и след простыл. Исчезла с панели управления и тактическая карта, освободив место для очень полезной информации о выбранном юните. Куда исчезла? Кнопка «M» возвращает ее прямо в центр экрана, при желании карту можно сделать почти прозрачной, заставить вращаться вместе с камерой и отслеживать скопления фашистов, как заправский пилот современного истребителя.

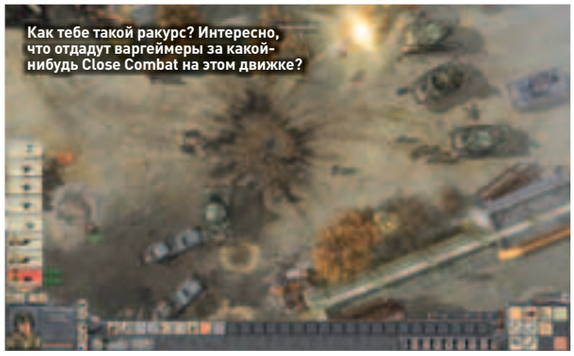
ХОЛСТ, МАСЛО, ПОЛИГОНЫ

Физический движок и картинка все так же хороши: камера послушно отзывается на движение мыши и без малейшего проседания fps демонстрирует голливудского размаха сцены: пули звонко лупят по броне (кстати, озвучку разработчики поменяли почти полностью), танк тонет в море огня, а насмерть сраженный воин, раскинув руки, продолжает нажимать на курок – отправляя очередь в равнодушное небо. Ты ведь знаешь, «В тылу врага» – игра самодостаточная, игрок здесь существо необязательное. Достаточно бросить пару взводов в город, добавить танков и артиллерии, подкрутить кое-что в «скриптах» – и ближайший час можно с плавающей камерой в руках ползать по развалинам в поисках удачных кадров. Обещаю, их будет немало.

Ты проваливаешь миссию, а бой продолжается как ни в чем не бывало: твой взвод просто винтик в гигантской военной махине; бесконечно терпеливый голос за кадром затянет свое знаменитое «немецкие войска продвигались к Ростову, сметая все на своем пути. Горстка выживших после бом-

БРАТЬЯ ПО ИНТЕРНЕТУ

Сетевая часть игры была переписана заново с одной-единственной целью: обеспечить «В тылу врага 2» долгую и счастливую жизнь в интернете. Для отладки мультиплеера разработчики привлекли в бета-тестеры практически всю сознательную часть BTB-тусовки (и в итоге чуть не перессорились с ней из-за творческих разногласий). В результате появились два новых сетевых режима, три доработанных старых, кооперативное прохождение по Сети, смерть смешной, но непопулярной «Куриной охоты» и, главное, сервер онлайн-статистики с рейтингами и званиями!


Как тебе такой ракурс? Интересно, что отдадут варгеймеры за какой-нибудь Close Combat на этом движке?

Два главных героя – разведчик и пехотный командир – позволяют менять стиль игры от миссии к миссии. Сегодня бегаешь с финкой, завтра ведешь в бой роту.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM: НЕТ

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР»: 6.4

Подробную информацию о том, как поставить свою оценку игре, читай на стр. 6

Убойная фраза:

– Что ж нам делать-то теперь?
– Не боись, Вить. Прорвемся!

Victor Smirnoff и Alexey Kuznetsoff

бежки новобранцев не смогла противостоять…». Кстати, уровень сложности можно выбирать перед каждой миссией, а тактический и аркадный режимы в новой игре благополучно канули в Лету…

РАЙАНУ И НЕ СНИЛОСЬ

Ну и самое главное: режим прямого управления никуда не делся. Как и прежде, любого солдата, каждый артиллерийский расчет и танк можно взять под свой персональный контроль, в результате чего происходящее начинает походить на сцены из еще не снятого блокбастера «Возвращение Терминатора». Помните, какое это удовольствие: огородами, не спеша, нежно складывая избу за избой, наматывая на гусеницы заборы, одним танком уничтожить всех фашистов в деревне? Разумеется, фугас под днище настигает тебя в тот самый момент, когда ты окончательно уверишься в собственной несокрушимости. Танковые дуэли в «Братьях по оружию» стали более достоверными – разработчики, вняв отчаянным мольбам на форумах, стали вновь учитывать угол столкновения снаряда с броней и прочие досадные мелочи, а дистанция боя увеличилась: артиллерия теперь «пробивает» аж до 170 метров, поэтому разъезжать по незнакомой территории на броне следует с особой аккуратностью.

Для «Братьев» разработчики подобрали беспроигрышный сюжет: война разбрасывает вчерашних выпускников Ростовского механического техникума по сторонам: один становится разведчиком, другой – пехотным командиром. Чувствуете, откуда ветер? Victor Smirnoff и Alexey Kuznetsoff по очереди рассказывают свою историю, которая оказывается неожиданно короткой – единственная кампания скоропостижно заканчивается на

Ролики между миссиями определенно удались: через мгновение в этой комнате разыграется стремительная и полная драматизма сцена, прописанная до мельчайших деталей. Автора!

девятой миссии счастливым воссоединением. Для дизайнера миссий «В тылу врага 2», вероятно, сущий кошмар, потому что ЭТА игра может быть абсолютно любой. Можно сделать миссию в стиле ***Commandos***, можно разместить на территории завода человек сто и заставить их полчаса обороняться от бесконечных волн фашистов, можно устроить сражение под Прохоровкой в миниатюре… Ни одна другая игра про Вторую мировую не имеет подобного «вокального диапазона». И это проблема.

Похоже, в «Братьях по оружию» дизайнеры научились держать бешеный движок под контролем. Предыдущая игра **Best Way** напоминала кусок сочного сырого мяса, который оставалось только рвать зубами. «Братья по оружию» – вполне себе блюдо цивилизованной ресторанной кухни, поданное при свечах на белой тарелке, с ножом и вилкой. Единственная претензия – порция получилась уж слишком компактная. Если не принимать в расчет полностью переделанный многопользовательский режим (который сам по себе – целая вселенная и тема для отдельной публикации), единственная кампания и несколько призовых миссий – это немного. Впрочем, RTS от **Relic** тоже не отличаются большими размерами, а разработчики из Best Way очень быстро учатся… По слухам, в начале следующего года **«1С»** анонсирует новую игру из серии «В тылу врага 2», в которой мы обнаружим недостающие кампании за других участников конфликта. А «Братья по оружию»? Проба сил. Разведка боем. Что ж, мы под впечатлением. **PCG**

Предыдущая игра Best Way представляла собой кусок сочного сырого мяса – нам ничего не оставалось, как рвать его зубами

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★½ 8.5
ГРАФИКА	★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★★ 9.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★ 8.0

Гораздо больше, чем просто адд-он: игру, по сути, собрали заново и заставили нас заново ее полюбить. Теперь искренне, глубоко, по-настоящему.

Погодите, а где кампании за фашистов и союзников? Не Нормандия, мы обойдемся без нее, но немецкой армией могли бы дать порулить!

8.5

Именно такой мы хотели видеть «В тылу врага 2» полтора года назад.

Щелчок на вражеской технике демонстрирует зоны обстрела. Полезная информация, если только на броневике не установлено четыре пулемета.

© 2008 «Бествей». Все права защищены. © 2008 World forge. All rights reserved.
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 957-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85,
e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/.

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1958 — Midway Manufacturing Company начала с производства автоматов с простенькими аркадными играми вроде боулинга и «ковбойского тира»

1998 — Студия Midway впервые за много лет становится независимой, к тому времени ее логотип хорошо известен многим поклонникам игр

2005 — Одновременно для PlayStation 2, Xbox и PC выходит Area 51, своеобразное переосмысление одноименной игры, созданной Atari Games в далеком 1995 году

ТЕКСТ: СЕРГЕЙ ДУМАКОВ

BLACKSITE

РОЖДЕСТВЕНСКИЕ ЧЕЛОВЕЧКИ

ЖАНР ИГРЫ
First Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Midway
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК
Midway
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Сьюзан О'Коннор (автор сценария таких хитов, как BioShock и Gears of War)
ПОЙДЕТ
Процессор Core 2 Duo 1.8Ghz, 2Gb RAM, видеокарта с 512Mb
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Два DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.blacksite-game.com
ПОХОЖЕСТЬ
Area 51, Halo, Gears of War

Неупокоенные духи Розвелла в смятении. Случилось так, что их помянули всуе: в роли главных злодеев в *BlackSite* с полным правом могли бы выступить и мутанты, и разумные динозавры. От авторов позапрошлогодней *Area 51* мы, честно признаться, ожидали другого.

СКОВАННЫЕ ОДНОЙ ЦЕПЬЮ

Несмотря на предполагаемое сходство упомянутых игр, между ними мало общего – лишь шесть символов в названии, но и от них разработчики в последний момент отказались. Ни сюжетно, ни логически игры не пересекаются – разве что главные герои обеих игр носят форму правительственных спецслужб и призваны избавлять свое начальство от внезапно возникших неприятностей. Мифологически они не похожи. В сюжетном плане разница также очевидна: если ***Area 51*** можно назвать конспираси-игрой – проектом, так или иначе затронувшим почти все популярные теории заговоров, то ***BlackSite*** больше напоминает пафосный боевичок – в подобных любит сниматься друг всех испанских женщин **Том Круз** (Tom Cruise).

Причина перемен проста: деньги, деньги и еще раз деньги. Иногда солидный бюджет служит помехой творчеству – в случае с нашим пациентом произошло именно так. Выглядит BlackSite здорово – задорно урчащий Unreal 3-двигатель с системой тотального разрушения (знакомой тебе по ***Stranglehold***) рисует фантастические картины, да и масштаб действий впечатляет: уже в первых эпизодах мы совершим вояж на Ближний Восток и обратно… Досадно, но это великолепие скорее разрушает легенду, чем создает ее. Area 51 с ее бесконечными коридорами напоминает низкобюджетный фильм ужасов – откуда она, собственно, и произошла. Голос **Дэвида Духовны** (David Duchovny) за кадром,

BLACKSITE: EPISODE TWO

Кстати, по просторам Сети ходят слухи, будто бы BlackSite – лишь первая часть полномасштабного сериала о буднях борцов со сверхъестественным. Дело в том, что термином blacksite в английском языке обозначаются объекты, наличие которых тщательно скрывается, – и это общее звено может связать воедино огромное множество волнующих кровь историй.

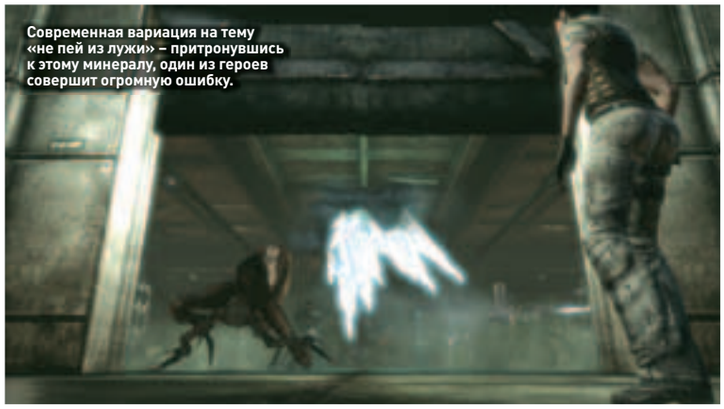
Хочется надеяться, что ты не забудешь вовремя обзавестись «заплаткой», которая устранит вопиющие ошибки кода

Факты

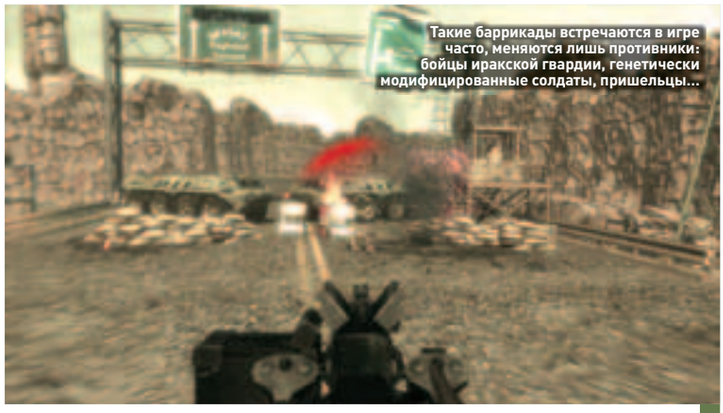
3 огромных шагающих гуманоида на покинутой бензоколонке

1 вялый босс в конце каждого эпизода, обреченный на бесславную смерть

0 голосов Дэвида Духовны за кадром, а зря – мы все обожаем агента Малдера



Современная вариация на тему «не пей из лужи» – притронувшись к этому минералу, один из героев совершит огромную ошибку.



Такие баррикады встречаются в игре часто, меняются лишь противники: бойцы иракской гвардии, генетически модифицированные солдаты, пришельцы...

серые человечки с автоматами, чудовищная сюжетная линия – все складывалось воедино. Из BlackSite же почему-то решили сделать рождественскую игру – с соответствующим антуражем.

НЕ ВЕРЮ

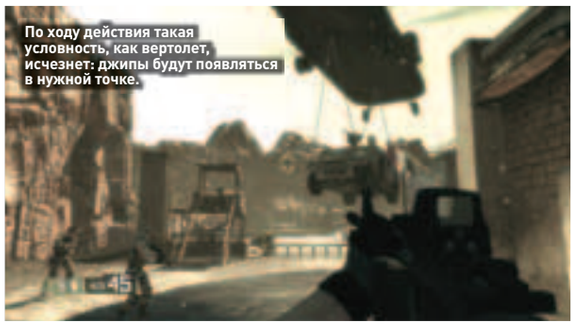
Тайны и заговоры ***Area 51*** канули в прошлое: схематично нарисованные пришельцы появляются уже в прологе и напоминают скорее лабораторных крыс, чем гостей из других миров. Они скоропостижно гибнут под свинцовым огнем, оставляя игрока в недоумении: зачем они появились? чего хотят? почему настолько беспомощны? Учитывая, что рядом с тобой шагают братья по оружию, опасности такие противники не представляют. Напряжение держится на заранее срежиссированных сценах, проигрывающихся в нужных местах: жуткая засада, гибель товарища... По законам жанра в конце первого эпизода на спецназовцев нападет огромный монстр, который в следующей главе будет появляться едва ли не каждые двадцать секунд. Когда монстром удивить не получится, на сцену выйдут сверхсекретные правительственные отряды. Они вступят в бой с нашим секретным правительственным отрядом, который окажется не таким уж секретным... Нелепость ситуации возрастает с каждой минутой. Тем обиднее: к самой истории игры создатели BlackSite подошли весьма серьезно. Уровень подачи материала гораздо выше, чем в Area 51, – это видно по диалогам, по детально прописанным персонажам (даже тем, кому суждено появиться на экране не более чем на двадцать секунд), по забавным досье, разбросанным по уровням. Если найти их, становится доступным специальный раздел в меню дополнений; каждое досье открывает малую часть большой истории BlackSite. Не просто большой – грандиозной: воедино связаны некие антигуманные эксперименты, провальные военные операции и вторжение космических паразитов. В качестве густого клея – обрывки радиопереговоров, выдержки из личных дел и скупые строчки закрытых докладов. Это хорошо? Плохо? Сложно сказать: иногда кажется, что испытанный годами прием «правда слишком ужасна, чтобы ты мог ее узнать» сработал бы вернее. Даже восхищаясь очередным пассажем с изящно ввернутым нецензурным словом, кожей чувствуешь: здесь обманывают. Слишком красиво. Слишком гладко. Слишком слащаво.

ВЕРНИТЕ «ЧУЖИХ»

Инопланетная угроза в игре – главное, наверное, разочарование: ну почему не интеллигентные интроверты с гипертрофированным мозгом? Почему не уставшие от собственного всесилия интеллектуалы? Прыгающие по экрану хаотики больше напоминают потешных зверят из Halo.

ЗАПЛУТАВ В ЦИТАТАХ

Структурно BlackSite – грамотно сбалансированное попурри из всех игро-



По ходу действия такая условность, как вертолет, исчезнет: джипы будут появляться в нужной точке.

Таким милым головоногим предлагается для большего эффекта стрелять точно в глаз. Сделать это сложно, да и кто разберет, где у этой твари находятся органы зрения?

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **6.2**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» **6.2**

Подробную информацию о том, как поставить свою оценку игре, читай на стр. 6

Убойная фраза:

Некоторые секреты нельзя сохранить

Официальный сайт игры

вых трендов последней пятилетки. Что удивительно, учитывая подчеркнутый аскетизм первой Area 51: неброской, но стилистически своеобразной и легко узнаваемой игры. В BlackSite ты смотришь на окружающий мир сквозь те же мутно-зеленоватые очки, но от своеобразия не осталось и следа: вот ты в гостях у ***Rainbow 6: Vegas*** (пролог с бодрым отстрелом арабоговорящих повстанцев), вот узнаешь цитату из ***Halo*** (путешествие на багги сквозь полчища взрывающихся тараканов), вот с удивлением обнаруживаешь ссылку на свежую ***Call of Duty 4*** (ночные стычки в одноэтажных кварталах). С хита по кадру – чем не подход? Жаль только изначальную идею игры. Полю для экспериментов разработчики предпочли музейный набор репродукций. А какие были авансы! **Сьюзан О'Коннор** (Susan O'Connor) в качестве автора сценария (это, между прочим, человек, которого мы все должны благодарить за домашний уют ***BioShock***), **Харви Смит** (Harvey Smith) в качестве гейм-дизайнера (а этот уважаемый господин приложил руку к ***Deus Ex*** и ***Thief: Deadly Shadows***)… Казалось, что грядет откровение. Но вышло серо, как кожа съежившегося под скальпелем военного хирурга инопланетянина.

Встречаются в игре локации необычайно вкусные – как эта, к примеру. Я, между прочим, всегда мечтал, чтобы с хозяевами таких забегаловок обошлись… Хорошо, молчу-молчу.

ТИР И АТТРАКЦИОНЫ

Впрочем, довольно минора: при всем вышесказанном в Area 51: BlackSite очень интересно играть. Заметен почерк режиссера. Пропорции выверены идеально: с боем продираемся к вражескому укреплению, захватываем базу, отбиваем контратаку. Попадаем в засаду, удираем прочь, стиснув зубы. Попадаем в очередную засаду, клянем на чем свет стоит этих людей, эту страну и это правительство и вновь удираем. Оказываемся в ловушке… которая на деле является дружественным блокпостом и становится нашим спасением. Очевидно, что усилия сценаристов и дизайнеров не пропали даром. При этом стоит учитывать, что ты можешь непосредственно влиять на действия соратников. Во-первых, в любой момент указать им, какую именно позицию лучше занять и на кого из врагов обратить пристальное внимание. Во-вторых – постоянно поддерживать в товарищах высокий боевой дух. Это достигается исключительно умелым ведением боя: если ты в одиночку уложил дюжину монстров, вихрем пронесся по особняку и отвоевал стратегически важный угол, то члены команды постараются взять с тебя пример. Если же каждый таракан вводит тебя в ступор и заставляет отступать, то не стоит удивляться, что и сослуживцы предпочтут братвой атаке надежный тыл. Все перечисленное превращает каждую стычку в первоклассный аттракцион с внутренней пружиной и четким логическим развитием, но…

Проходит пятнадцать минут – и ты понимаешь, что все это с тобой уже было и, кажется, не единожды. Ты нажимаешь на спусковой крючок, прижимаешься к стене, готовишься выглянуть из-за угла… зная заранее, что тебя ждет. Оборачиваешься, видишь лица солдат, твоих помощников, замечаешь их заинтересованный взгляд – и понимаешь, что этот интерес есть лишь рисунок талантливого художника. Иллюзия. Мираж. И ты откладываешь автомат в сторону, снимаешь наушники, протираешь усталые глаза: срок действия фокуса вышел. Приносим вам свои извинения, до свидания. **PCG**

Герой в любой момент может заменить собственное оружие вражеским трофеем. Инопланетные пушки действуют на собственных владельцев лучше земных

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★ 6.0
ГРАФИКА	★★★★★★★½ 7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★½ 6.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0

Инопланетяне, тематическое кафе, нелегальные научные эксперименты, черви размером с дом, напарники, к которым успеваешь привязаться.

Вторичность, одномерность, загубленный на корню потенциал, излишняя театральность, тусклая графическая палитра.

6.7

Увы, игра не стала подарком к шестидесятилетию катастрофы под Розвеллом, обернулась новогодней поделкой.

Джип управляется не кнопками, а плавными движениями мыши. Несколько непривычно, зато более правдоподобно – правда, простора мысли BlackSite предложить не может: из пункта А в пункт Б всегда ведет одна дорога.

Шерлок Холмс и Доктор Ватсон
мультяшного мира возвращаются:

СЭМ и МАКС

ПЕРВЫЙ СЕЗОН

Теперь по-русски!

Прячьтесь,
злодеи!

JoWooD

THE ADVENTURE COMPANY

PC

РЕКЛАМА

© 2007 Telltale, Inc. Sam & Max created by Steve Purcell. Sam & Max Copyright and Trademark Steve Purcell. Package design © 2007 DreamCatcher Interactive Inc. The Adventure Company® design and mark are registered trademarks of DreamCatcher Interactive Inc. © 2007 JoWooD Productions Software AG, Pyhrnstra?e 40, A-8940 Liezen, Austria. Microsoft®, Windows® and DirectX® are trademarks of Microsoft Corporation. Certified on XPS 410 & M1710. XPS is a registered trademark of Dell Inc. All other brands, product names and logos are trademarks or registered trademarks of their respective owners. All rights reserved. The use of the game is subject to an End–user license agreement (EULA). © 2008 GFI. All rights reserved. © 2008 «Бестселер». Все права защищены. www.russobit-m.ru Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

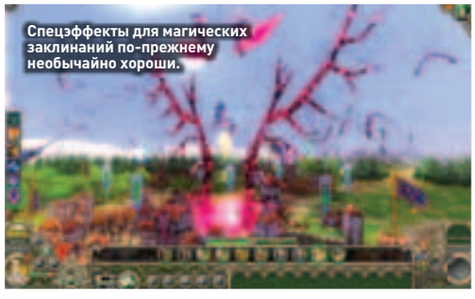
2004 — Алексей Козырев основывает студию Ino-Co, цель которой – «создание лучших игр в выбранных жанрах»

2007 — 31 августа «Кодекс войны», дебютная игра Ino-Co, появляется на полках магазинов и получает высокие оценки от прессы

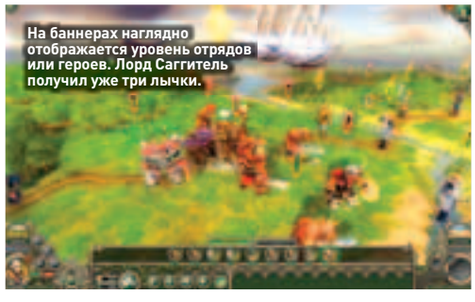
2007 — Спустя два месяца после выхода «Кодекса», 26 октября, анонсируется адд-он «Высшая раса»

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ "CHIKITOS" ЛАРИЧКИН

При наведении на вражеский юнит синим цветом подсвечивается его область движения. Очень удобно!



Спецэффекты для магических заклинаний по-прежнему необычайно хороши.



На баннерах наглядно отображается уровень отрядов или героев. Лорд Саггитель получил уже три лычки.

КОДЕКС ВОЙНЫ: ВЫСШАЯ РАСА

СКОРОСПЕЛОЕ ДОПОЛНЕНИЕ

ЖАНР ИГРЫ
Turn-Based Tactics

ИЗДАТЕЛЬ
1С

РАЗРАБОТЧИК
1С: Ino-Co

ПОЙДЕТ
Процессор 1.5GHz, 512Mb RAM, видеокарта (128Mb)

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 4

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
kv.games.1c.ru

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Директор компании Алексей Козырев

ПОХОЖЕСТЬ
Fantasy General

Оригинальная заявка на рекорд! *«Кодекс войны: Высшая раса»* (далее ВР в целях конспирации) претендует на звание самого скороспелого адд-она в истории отечественной игровой индустрии. С ходу мы не можем припомнить, чтобы дополнение появлялось на полках магазинов лишь спустя три с половиной месяца после выхода оригинала. Есть подозрение, что работы над ВР шли и летом, когда авторы вылизывали почти готовый к релизу *«Кодекс войны»*. Но даже с учетом этих сроков становится не по себе. Недаром говорят: поспешишь – людей насмешишь.

ИСКУССТВО ВОЙНЫ

Если кто не в курсе, ***«Кодекс войны»*** – красивейший пошаговый варгейм нового поколения. Именно так – «красивейший» и «нового поколения». Ценители современных RTS могут и скривиться при взгляде на скриншоты, но для этого жанра движок TheEngine ***(«Магия крови»***, ***«Санитары подземелий»***, ***«King's Bounty: Легенда о рыцаре»***) – роскошь. В умелых руках такой «мотор» – страшная сила. Правда, и на старуху бывает проруха. Художники и дизайнеры Ino-Co демонстрируют потрясающее чувство стиля (хороши и пейзажи, и интерфейс, и большинство юнитов и героев), но порой допускают чудовищные промахи: при взгляде на некоторые модельки воинов становится до слез обидно за орков, гномов и прочие фэнтезийные народы, которые правят бал в «Кодексе».

ДВОЕ ИЗ ЛАРЦА

Что до геймплея, то здесь четко прослеживаются параллели с классикой варгеймов ***Fantasy General***, одной из частей знаменитой «генеральской» серии. Вот только разобраться с новой военно-тактической игрой гораздо проще, чем с ее предшественницами. При этом «Кодекс войны» сложно обвинить в посредственности. Множество родов войск, несколько веток развития юнитов и героев, влияние ландшафта на ход боя, сюжетные задания и второстепенные квесты, артефакты, взаимодействие бойцов (например, лучники прикрывают «огнем» близстоящих соратников), масса мелких нюансов – эти ниточки сплетены в тугой канат, взобраться по которому на вершину славы под силу только истинному полководцу.

То же можно сказать и про адд-он. Хотя различия между играми есть – куда без них? Рецензируя оригинал, мы жаловались на обезображенный штампами сюжет, и – на тебе – авторы пообещали как следует поработать над сценарием. Лучше, правда, не стало. Очередная байка о запрещенных заклятиях, секрет которых выкрал некий злобный маг, навевает скуку. Вариаций на данную тему не счесть! Но это еще цветочки: основная сюжетная линия если и вызывает какие-то

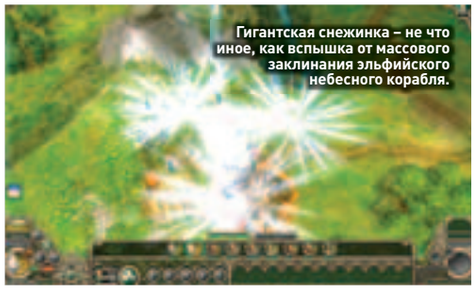
Авторы обещали подправить алгоритмы AI и со своей задачей справились блестяще

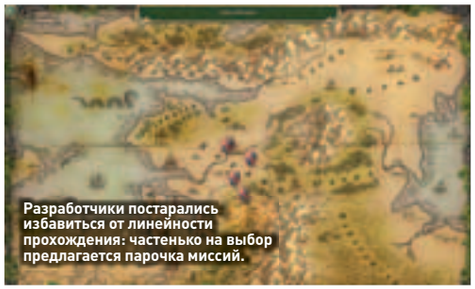
Факты

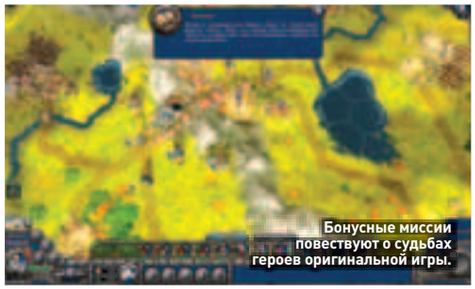
2 новоиспеченных героя

10 – ограничение по уровням для персонажей

17 дополнительных юнитов


Гигантская снежинка – не что иное, как вспышка от массового заклинания эльфийского небесного корабля.


Разработчики постарались избавиться от линейности прохождения: частенько на выбор предлагается парочка миссий.


Бонусные миссии повествуют о судьбах героев оригинальной игры.

чувства, то лишь недоумение. Смешно наблюдать, как остроухий лорд-рейнджер Саггитель на пару с сексапильной волшебницей Гильвен при поддержке элитных эльфийских отрядов гоняется за негодяем, который раз за разом ускользает от преследователей. Слабенький сценарий спасают только бонусные миссии – новинка адд-она. Не то чтобы истории о героях, знакомых еще по оригиналу, очень увлекательны, но переключение на другую тему и смена обстановки определенно освежают сюжет. К тому же побочные задания довольно сложны, а потому способны нешуточно заинтересовать поклонников тактики, да еще их выполнение щедро вознаграждается – уникальными и мощными артефактами.

ЭЛЬФИЙСКАЯ ПЕСНЬ

Единственная кампания адд-она, посвященная высшей расе – тем самым эльфам, выстроена более тонко, чем предыдущие. Преодолеть ее без сбоев практически невозможно. Те, кто привык оставлять после себя выжженную землю и растопотрошенные сундуки с сокровищами, возможно, будут разочарованы. Остальные пройдут кампанию разными способами не один раз. Дело в том, что в дополнении «вычистить» всю карту и одержать при этом «золотую» победу (как в оригинале) практически невозможно, а как раз быстрая победа является обязательным условием для открытия бонусных миссий. Умение четко расставлять приоритеты и готовность чем-то жертвовать тебе пригодятся. Многим ВР может показаться непростой игрой: если на низшем уровне сложности искусственный интеллект действует абы как, то на среднем и максимальном поблажек почти не дает. Авторы обещали подправить алгоритмы AI и со своей задачей справились блестяще. Браво! Вообще разработчики слов на ветер не бросали и очень бережно отнеслись к замечаниям фанатов. Например, новая раса совсем не похожа на другие народности «Кодекса»: у эльфов нет разведчиков и катапульт, зато их лучники могут обучиться диверсионным приемам, а небесные корабли не только сбрасывают снаряды на головы недругов, но и выжигают супостатов массовыми заклинаниями. В настройках можно обнаружить опцию, при включении которой становится видна зона перемещения вражеского юнита. Ее очень не хватало в оригинале. А в многопользовательском режиме появился поиск запущенных игр. Правда, нам так и не удалось найти соперника – список интернет-серверов оказался девственно чист, даже кнопка «Обновить» не помогла. Надеемся, тебе повезет больше...

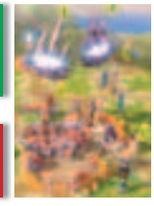
МАЛ ЗОЛОТНИК

Впрочем, эти изменения можно было внести и патчем. Подсчитаем солидные добавки: всего одна, пусть и достаточно продолжительная, кампания; три одиночные миссии (причем все за людей) и семь мультиплеерных карт. Немного для серьезной, интеллектуальной игры. Разработчики, однако, готовятся подать вкусный десерт: выложить в Сеть редактор, позволяющий создавать кампании, а в январе порадовать нас свежеиньким набором миссий. Здорово, но хороша ложка к обеду. Если бы адд-он был укомплектован по полной программе, он получил бы оценку выше, чем оригинал. А порочную практику улучшения игры после релиза мы не поддерживаем! **PCG**

Теперь обозвать AI болваном язык не поворачивается. Компьютер выстроил идеальную оборону: впереди – закованные в броню воины, усиленные защитными заклинаниями, сзади – лучники.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★½ 7.5
ГРАФИКА	★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★½ 7.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★½ 7.5



Простота освоения, пристойная графика, разумные системные требования, великолепная боевая система и отличные карты, отменный баланс юнитов, улучшенный AI и бонусные миссии.

Несовершенный мультиплеер, банальный сюжет, нехватка отдельных миссий и, главное, маловато изменений и добавлений по сравнению с оригиналом.

7.5

Хороший адд-он, который мог бы стать отличным. Может, не стоило торопиться?

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1997 Основана Triumph Studios. В Нидерландах собрались энтузиасты и единомышленники, мечтающие делать действительно необычные игры.

1999 Голландцы объединились со своими американскими коллегами и через некоторое время явили миру первую игру, стратегию Age of Wonders. Сиквел, AoW2: The Wizard's Throne, вышел спустя три года.

2003 Аудитории была представлена еще одна игра – Shadow Magic, получившая высокую оценку критиков. В настоящий момент студия занята проектом Overlord.

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ КОПЦЕВ

Престол Темного властелина. Выглядит внушительно и стильно, не хуже, чем у Саурона.

Братва, не кусайте друг друга!

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Codemasters
РАЗРАБОТЧИК
Triumph Studios
ПОЙДЕТ
Процессор 2,4GHz, 512Mb RAM, видеокарта (128Mb), 4,5Gb на HDD
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 2
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.codemasters.com/overlord
ПОХОЖЕСТЬ
Magic & Mayhem, Magic & Mayhem: The Art of Magic, Overlord (2007)

OVERLORD: RAISING HELL

ВЕСЕЛАЯ ЧЕРТОВЩИНА

Старый Владыка повержен, башня отстроена заново, жена вполне довольна. Чем заняться заслуженному негодяю? Решать сканворды или засесть за мемуары?

«Зло стало еще злее» – омерзительная тавтология преследует меня уже целую неделю. Все это время, оставив служебные обязанности, я самоотверженно исследую ***Overlord: Raising Hell***. Новое «адское» дополнение или, говоря языком официальным, контент-пак. Старая форма наполнилась свежим содержанием. Теперь каждый из четырех здешних миров расширяется за счет дополнительной инфернальной локации – Бездны.

ХОББИТ ИЗ ПРЕИСПОДНЕЙ

Помнишь Мелвина? Хоббита-переростка, отъевшегося до невероятных размеров? После смерти этот жиртрест отправился в собственную персональную геенну, и нам еще предстоит с ним пообщаться, намяв поганцу бока и доказав его злодейскую профнепригодность.

В Меллоу Хиллс чудесным образом построилась часовенка. Местные крестьяне засобирались на небо: «Хочу стать ангелом, купить себе крылья!» Рано обрадовались. Дивный объект религиозного культа оказался порталом в ад, и наши наивные идеалисты угодили в компанию скелетов, живых мертвяков, мятежных духов и прочей нечисти. Грешников там не жалеют, жгут адским пламенем, бросают в терновник, а после заставляют работать.

Владыке придется во всем разбираться. Для начала – обнаружить источник адской порчи и выяснить, что за неведомый злыдень стоит за этими безобразиями. Уж не конкурент ли?

Каждая Бездна скрывает по артефакту, но обнаружить их крайне трудно. Запоминай локации и предметы. Волшебный топор находится в Mellow Hills, тогда как в Evernight спрятана палица. Отправившись в Heaven's Peak, ты сможешь найти шлем, а доспехи нужно искать в Golden Hills. Ходят слухи, что сокровищ гораздо больше. Борись, ищи и никогда не сдавайся!

ШУТКИ ЮМОРА

Оригинальная версия отличалась особым негодяйским юморком. На фоне солнечных пасторальных пейзажей творились веселые безобразия. Прихвостни, как и положено бесам и гоблинам, грешили напропалую: пьянствовали и объедались, мочились в неположенных местах и пугали крестьянок. В Overlord: Raising Hell все серьезнее. Кто был в аду, тот в цирке не смеется. Эти огненные катакомбы мало располагают к веселью. Враги стали более живучими и хитрыми. Некоторые, например привидения (в оригинале – wraith), могут призывать на помощь скелетов. Чтобы победить очередного босса, тебе придется придумывать собственную уникальную

Убийство финального босса: разозлить, атаковать миньонами. Когда засветится желтым, отправить слуг рушить колонны

Факты

2 новых сетевых режима

4 типа миньонов

7 карт для игры в интернете

10 часов геймплея минимум

Подготовка к финальной битве. По номерам – рассчитайсь!

тактику, использовать умения своих миньонов. Простым наскоком здесь не обойдешься. Есть и головоломки. В основном несложные и стандартные – вроде задачки с двенадцатью рубильниками, где их нужно переключить в правильном порядке, или ситуаций, где прихвостням необходимо катать, таскать, вращать различные объекты.

КВАДРАТНОЕ КАТАЕМ

Управлять бандой так же неудобно, как и раньше. Некорректно реализована функция точного ориентирования, когда ты зажимаешь сразу две кнопки мыши и пытаешься навести своих архаровцев на очередную цель. Жернов, рычаг или еще какую загогулину. В консольной версии подобных проблем не может быть, но у нас не джойстик, а мышь.

Ахтунг! Внимание! Аттенсьон! Никогда не удаляй старые сэйвы, оставшиеся от оригинальной кампании! Иначе придется начинать все заново с момента твоего пробуждения. В крайнем случае можно скачать сэйвы из интернета. Добрые самаритяне поделились ссылкой: **rapidshare.com/files/71116441/Overlord.rar.html**.

Решительно непонятно, почему в игре так и не появилась карта. Некоторые мои товарищи по несчастью попросту заблудились в этих инфернальных лабиринтах. В аду брода нет, на каждом шагу лава, отрава или подземные воды. Понятно, что любая полоса препятствий ориентирована на использование миньонов, но потеряться не составит труда. Особенно после хорошей баталии монстров на пятьдесят.

ТЬМА В КОНЦЕ ТОННЕЛЯ

За этой веселой чертовщиной остались незамеченными еще два контент-пака. Восстанавливаем справедливость. Первый, Challenge Pack, включает семь многопользовательских карт для игры по интернету плюс два новых сетевых режима, довольно забавных. Понравилось гоняться за хорошенькими крестьянками? Самое время устроить соревнование по отлову девиц. Игра так и называется – Capture the Maiden. Другой способ снять напряжение – режим Protect Your Power.

Нравится Overlord? Понравится и продолжение. Всегда приятно вернуться в родные пенаты, прогуляться по подземельям, приласкать хозяйку и выдать пару затрещин нерасторопным слугам. Игра продолжается, зло неискоренимо.

Evil Is Good. **PCG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★½ 7.5
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★½ 7.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★½ 6.5

Новые встречи со старыми врагами, инфернальный дизайн, обновленный бестиарий, два интересных сетевых режима, уникальные артефакты, оружие и броня.

Отсутствие карты, проблемы с ориентированием, не очень удобное управление, непослушные и неумные прихвостни, смазанный финал.

7.0

Достойное дополнение к веселой и интересной игре. Живописная картинка и адский дизайн.

Вход в апартаменты другого Властелина.

Ад бывает не только красным. Здесь нам пригодятся синие миньоны.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM: НЕТ

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР»: 6.8

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2004

Ubisoft приобрела небольшую французскую компанию-разработчика Tiwak из Монпелье, у которой не сложилось сотрудничество с Microsoft

2007

В ноябре в прокат вышел фильм Beowulf режиссера Роберта Земекиса. В фильме снимались Анджелина Джоли, Энтони Хопкинс и другие звезды

2007

Одновременно с премьерой фильма выходит Beowulf the Game

ТЕКСТ: АЛЕКСАНДР MAKAROV JAN

Троллю можно порвать пасть. Гляделки выколоть не получится.

Грести веслами в шторм? Оригинально!

БЕОВУЛЬФ

ДЛЯ ФАНАТОВ И НЕ ТОЛЬКО

ЖАНР ИГРЫ
Action

ИЗДАТЕЛЬ
Ubisoft

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Бука

РАЗРАБОТЧИК
Ubisoft Tiwak

ПОЙДЕТ
Процессор 3Ghz, 1Gb RAM, видеокарта (128Mb)

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.playbeowulf.com

ПОХОЖЕСТЬ
Fable, Prince of Persia

У игр по мотивам фильмов незавидная участь. Слепленные впопыхах к определенной дате, они, как правило, не представляют интереса для любителей компьютерных развлечений. Скучный игровой процесс и блеклая графика – вот главные особенности таких проектов. Только заядлые фанаты кинокартины могут купить их, остальные просто минуют витрины с дисками. Конечно, есть великолепная *Chronicles of Riddick*, но это скорее исключение. *«Беовульф»* на первый взгляд типичная представительница жанра. И поэтому особенно приятно после нескольких проведенных с ней часов осознать, что игра совсем не плоха. Не шедевр, но весьма достойный повод провести пару часов за монитором. При этом смотреть одноименный фильм вовсе не обязательно.

История, послужившая основой для кино и игры, была написана более тысячи лет назад неизвестным англосаксонским автором. Разработчикам даже не пришлось перекраивать древний эпос на новый лад. Воин Беовульф, чье имя переводится как «пчелиный волк» (или попросту медведь), отправляется через море в Данию, где свирепствует злой монстр Грендель. Естественно, чудовище будет повержено, герой станет конунгом (царем по-нашему) и уже в новом качестве продолжит борьбу с населяющей новую родину нечистью. В Средние века других книг почти не писали. Воины, красивые женщины, щиты, мечи, драконы – идеальные образы для патриотического воспитания молодежи. Прекрасная основа для слэшера – редкого гостя на нашей любимой платформе.

АГЛИЦКИЙ МЕДВЕДЬ

В начале игры не совсем понятно, с чем придется иметь дело. Первая обучающая миссия с беготней и уничтожением крабов размером с собаку совершенно не впечатляет. Затем сюжет потихоньку раскручивается, и мы наконец получаем ожидаемое. Возможность изрубить врагов в капусту. Разработчики смекнули, что бегать в одиночку всю игру будет скучно. Да и наш Беовульф все-таки король, а короля, как известно, делает свита. Поэтому уничтожать варваров и прочую нечистую силу ты будешь в сопровождении верной дружины. Количество подопечных меняется от уровня к уровню, а максимальное число бойцов – двенадцать. Они помогают открывать ворота, оттаскивают валуны, закрывающие проходы в пещеры, и воюют с тобой плечом к плечу.
Однако верное войско не только помогает нам в сражениях, но и доставляет определенные проблемы. Если все соратники погибают, появляется надпись, что миссия провалена. Дружинник, попавший в ситуацию, когда его уронили на пол, а сверху уселся супостат и колотит дубиной по голове, начинает истошно орать и звать на помощь. Нужно подбежать и богатырским ударом стряхнуть врага. Тогда воин поднимается и, окруженный синей аурой, обозначающей воодушевление, снова бросается в бой. Задача осложняется тем, что на нашего героя тоже наседает обычно не меньше пяти противников.

Особый подход к гиганту-троллю: ему мы заламываем руку, забираемся на спину и рвем пасть. И так – несколько раз

Факты

2 минуты нужно отбиваться от приставучих служанок

4 призрачных рыцаря, за победу над которыми можно награждать медалью

12 дружинников может быть в нашем отряде

Так что приходится контролировать все, что происходит на протяжении схватки. В одной из миссий, например, необходимо одновременно не допустить, чтобы тролль кинул девицу в жертвенный колодец, отбиться от постоянно прибывающих врагов и не позволить ведьме очаровать наших дружинников. А между тем быстрых сохранений нет, и любая ошибка отбросит нас на предыдущий чекпоинт (обычно это начало битвы). «Беовульф» – игра для людей с молниеносной реакцией и крепкими нервами. Однозначно.

Довольно оригинально разработчики решили вопрос вооружения. Оно ломается. Мы начинаем миссию с каким-нибудь супермечом, но через пару десятков ударов по головам и щитам врагов он разлетается на куски. Положение спасают торчащие тут и там копья, рогатины или здоровые кости. Выдернул – и снова в бой. До первой поломки орудия труда. Если же в пределах видимости нет полевого арсенала, то приходится надеяться на силу кулаков. А можно схватить большой валун или кусок колонны и начать охаживать изумленных противников. Без оружия Беовульф тоже способен на многое. Разнообразие в игру вносят и мини-игры. Необходимо провести корабль мимо рифов, спеть песню для привлечения чудовища, одолеть морского змея. А вообще, почти любого врага в игре можно победить двумя способами – оружием или ловкостью: подобраться поближе и схватить. Тогда, быстро нажимая определенные кнопки, мы либо ломаем противнику кости, либо бросаем его в толпу. Особый подход к гиганту-троллю: ему мы заламываем руку, забираемся на спину и рвем пасть. И так – несколько раз.

Чтобы процесс рубки не сильно утомил игрока, разработчики разбавили его акробатическими этюдами в духе ***Tomb Rider***. Не сказать, чтобы особенно удачно, но общего впечатления не портит.

Присутствуют в игре и ролевые элементы в зачаточном состоянии. В конце каждого акта наш герой возвращается в замок Хеорот и может прокачать некоторые умения. Очки для прокачки начисляются за убийство врагов. Чем эффектнее мы разрубим противника, тем больше бонусов получим. Пользы от этого немного, видимо, создатели прикрутили данную опцию для красоты. Мелочь, а приятно, как фигурка на капоте у «Ягуара».

ПРО МОТОР И РУЛЬ

За графику отвечает движок, уже опробованный в обеих частях ***Ghost Recon: Advanced Warfighter***. Он неплохо справляется со своей задачей, но все же видно, что создатели игры не смогли раскрыть его возможности до конца. Неплохие модели персонажей соседствуют с довольно скромными на вид пейзажами в серых тонах. Наверняка тому виной сжатые сроки разработки.

Искусственный интеллект как соратников, так и противников тоже не блещет. Но для слэшера это не очень важно. Знай себе коли и руби, было бы «мяса» побольше. А крови в игре предостаточно.

К тому же с управлением полный порядок. Персонаж прекрасно управляется мышью и клавиатурой, камера не выдает странных ракурсов, хотя изначально управление было заточено под геймпад. За этот элемент разработчикам можно сказать спасибо: результат образцовый.

Возможно, не помешал бы и мультиплеер. Но кто бы стал в него играть? Сейчас и без Beowulf хватает отличных сетевых проектов.

Напоследок позволь дать тебе добрый совет. Когда ты решишь играть, убедись, что твоя клавиатура сможет выдержать град непрерывных ударов, а пальцы достаточно натренированы, чтобы производить триста нажатий в минуту. Только таким способом можно пройти «Беовульф». Зато по окончании игры осваивать азбуку Морзе станет значительно легче. **PCG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★ 6.0
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★ 6.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0

Beowulf может заинтересовать даже тех, кто не смотрел кино. Забавные мини-игры, неплохая для игры по фильму графика, сносный сюжет, симпатичные персонажи женского пола.

Большое расстояние между чекпоинтами, завышенная сложность; игра тормозит, когда главный герой входит в воду; отсутствие интерактивности окружения.

6.0

Неплохая игра в стиле Средневековья. Много врагов, чудовищ, красивых женщин. Что еще нужно герою?

На самом деле это не сельская дискотека, а битва с варварами.

А вот и дверь, запечатанная рунами. Куда же без нее в игре про викингов!

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **4.4**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» **4.6**

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2001 — Tilted Mill Entertainment основана группой бывших работников Impressions Games, известной по Caesar 1–3 и Pharaoh

2004 — Выходит Immortal Cities: Children of the Nile – управленческая стратегия в реальном времени, воссоздающая быт и нравы древних египтян

2006 — Появляется Caesar 4 – управленческая стратегия в реальном времени, воссоздающая быт и нравы древних римлян

ТЕКСТ: НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ

Город упорно старается быть информативным.

Трудно не быть счастливым: все фонари в виде леденцов!

SIMCITY: ГОРОД С ХАРАКТЕРОМ (SIMCITY SOCIETIES)

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy/ Management
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК
Tilted Mill
ПОЙДЕТ
Процессор 1.7GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 128Mb
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
simcitysocieties.ea.com
ПОХОЖЕСТЬ
City Life, Tycoon City: New York

Градостроительные симуляторы – жанр старинный и почтенный. Такой классический, что в нем давным-давно образовались догмы, нарушать которые тоже стало традицией. Расстановка сил среди имитаций жизни современных городов такова: хардкор и фундаментализм (а также здравый смысл) олицетворяет *SimCity 4* от Maxis, концептуальные потуги и изобретение велосипеда заново – *City Life* и *Tycoon City: New York*. Специалисты из Tilted Mill, подарившие миру *SimCity Societies*, пришли в песочницу современного градостроения из другой – той, где лепят колизеи, виллы и акведуки древних римлян и где нет однозначного деления на легкий и серьезный жанры. Можно было ожидать, что авторы *Caesar 4* сделают Societies игрой достаточно простой (чтобы ее легко было освоить) и в то же время достаточно сложной (чтобы с городом было интересно возиться продолжительное время). Первое удалось Tilted Mill лучше, чем второе, и Societies безоговорочно попадает в легкий вес. Там по прихоти судьбы царит концептуальный стиль.

НАГЛЯДНАЯ СОЦИОЛОГИЯ

Societies ставит социологию и культурологию выше экономики. В ***SimCity 4*** ты составлял городской бюджет, боролся за каждый рубль, рассчитывал постоянные и переменные издержки и очень боялся прогореть. Хотя Societies тоже относится к сериалу ***SimCity*** и денежная единица в игре та же самая, экономики в ней меньше в разы. Расходов на обслуживание зданий нет в принципе, а обанкротиться невозможно – даже при нехватке персонала все офисы и предприятия прибыльны. Очень быстро поток наличности смывает тебя и несет. Куда выплывать – решишь самостоятельно, придерживаясь одной из шести концепций развития города или смешивая стили в произвольной пропорции.

ГОРОД-САЛАТ

Впрочем, концепция, стиль – это слишком мелко. Societies все-таки переводится как «общества». Если не объединять в отдельную категорию все тоталитарно-духовно-гедонистические винегреты, вариантов общественного развития в игре шесть. Основных ресурсов (социальных; деньги и энергия – это вторично) тоже шесть. В отдельно взятом городе можно создать общество, ориентированное исключительно на производительность, процветание, науку, духовность, власть (подавление личности) или творчество (ублажение личности). Все строения – будь то производства, магазины, жилье или элементы городского декора (от плазменных экранов до молельных колес) – потребляют или производят один (реже два) из ресурсов. Таким образом, у тебя в руках шесть огромных тематических наборов «Лего», каждый из которых достаточен для городского строительства. Аналогия тем более полная, что детальки из разных комплектов между собой стыкуются, но вместе выглядят дико.

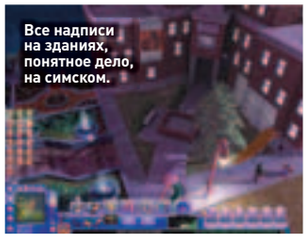
Шоколадные зайцы вместо сфинксов – это очень мило, но где набережная, чтобы их поставить?

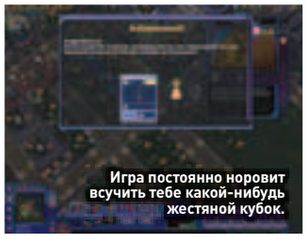
Факты

6 вариантов общественного развития

3 природные катастрофы – землетрясение, цунами или метеоритный дождь

6 основных ресурсов для городских нужд


Все надписи на зданиях, понятное дело, на симском.


Игра постоянно норовит всучить тебе какой-нибудь жестяной кубок.

Авторы Societies это хорошо понимают и потому подталкивают тебя к выбору четко определенного пути развития. По мере того как город выдает на-гора все больше какого-либо ресурса, становятся доступными новые здания индустриальной, научной и прочей направленности, а тебе на шею вешают почетные медальки. Из-за святой простоты экономической составляющей Societies игрок очень быстро становится почетным капиталистом или отменным диктатором. А сидеть на вершине так скучно! К счастью, можно попробовать встать на одну вершину левой ногой, на другую – правой, а на третью опереться, скажем, рукой… смеха ради.

УТОПИЯ – ЭТО СКУЧНО

В SimCity Societies имеет смысл бултыхнуться, как в бассейн, и валять дурака, плавая туда-сюда. Долой обучающие миссии – управление настолько простое и удобное, что через пять минут ты чувствуешь себя как рыба в воде. Всегда прекрасно видно, какого ресурса в настоящий момент не хватает, и в два щелчка ты обнаружишь здание, постройка которого компенсирует недостачу. Памятники, футбольные поля и заводы легко копируются и вставляются – особенно это полезно с производящими изрядное количество творчества мелкими кустами. Да, в логику разработчиков лучше не вдаваться: нет ее! Есть стереотипы. Пуэбло, мексиканская хатка, потребляет духовность (чиканос ведь религиозны!) и норовит наградить живущих в ней болезнями (американцы невысокого мнения о чистоплотности мексиканцев). Университеты порождают лохматых бездельников хиппи, многоквартирные дома – преступников, фонтаны в стиле барокко – процветание, детская площадка за проволочной сеткой – производительность. Стереотипы и отсутствие логики не только забавны, еще их интересно использовать. Совет религиозных старейшин втыкается в деловой центр и вместе с гнездом тоталитарной бюрократии дает сказочный бонус мелкому бизнесу, окопавшемуся в соседнем небоскребе. Советская (хорошо, идеализированная советская) медицина плюс свободное предпринимательство, плюс экологически чистые солнечные батареи, плюс пригороды из пряничных домиков, башен из слоновой кости, сказочных замков и эльфийских домов на деревьях – разве это не утопия?

А казино, конторы по промыванию мозгов и святую инквизицию можно оставить за бортом. Единственный фильтр, которого нет в игре, – отбраковка зданий по вредным эффектам, но… надо же чем-то заниматься игроку! Хотя это мы так думаем, а не **Tilted Mill**. Разработчики рассчитывали, что ты будешь добросовестно (почти не задействуя мозг) строить город-сад или город-завод, бороться с проблемами каждого общественного строя присущими этому строю средствами и не будешь хитрить, сочетая лучшие черты (то есть здания) разных обществ. Процесс этот, впрочем, быстро приедается – дикая мешанина архитектурных стилей недолго радует глаз, граждане начинают прямо-таки купаться в счастье, деньги текут рекой… И тогда от скуки ты начинаешь строить винно-водочные магазины и страшные домики, производящие по заказу призраков и зомби – чтобы подкинуть себе проблем. Авторам игры следует отдать должное – возможность наслать на город землетрясение, цунами или метеоритный дождь присутствует. А еще в SimCity Societies у зданий есть активируемые способности, среди симов появляются выдающиеся личности – но чтобы выигрывать, в этой игре утруждать себя микроменеджментом нет необходимости. **PCG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★½ 6.5
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★½ 6.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★½ 8.5

Интереснейшая концепция, большой простор для социального конструирования, возможность узнать или утвердить свои политические воззрения.

Далекая от идеала реализация отличной концепции, невостребованность некоторых возможностей, слабая экономическая модель.

6.5

С этой игрой можно весело провести время. Некоторое. Очень быстро она надоест.

Утопический город с самого начала выглядит эклектично.

Грязные хиппи – первейшая угроза любому обществу.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM 6.3

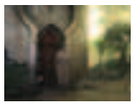
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» 5.3

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2003

Бенуа Сокаль основывает компанию White Berds Productions. Команда выпускает приключенческие игры, а также комиксы

2006



Вышел первый проект студии, Paradise. Игра провалилась

2007

Появляется Sinking Island. Претендент на звание квеста года

2008

В планах студии – выпуск игр Nikoril: The Carnival of Immortals, Aquarica и Brodway

ТЕКСТ: ЕЛЕНА БОЛОГОВА

Джек Норм должен быстро разобраться в происходящем.

Так выглядит панель чемоданчика. С ним предстоит возиться всю игру.

SINKING ISLAND

УБИЙСТВО В СТИЛЕ АР-ДЕКО

ЖАНР ИГРЫ
Adventure
ИЗДАТЕЛЬ
Microids
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК
White Birds Productions
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Бенуа Сокаль
ПОЙДЕТ
Процессор 1.5GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 64Mb
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.whitebirds-productions.com
ПОХОЖЕСТЬ
Syberia 2

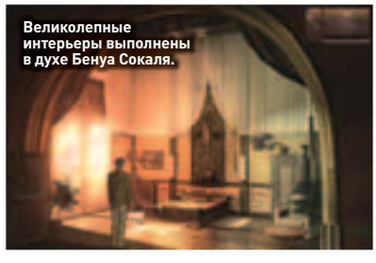
С появлением *Syberia* мы ненадолго поверили, что классический квест жив. Нас обнадеживал гениальный дизайнер, художник, позднее – глава французской компании White Birds Productions Бенуа Сокаль (Benoit Sokal). Талантливый автор создал удивительный мир. Наполнил его живыми персонажами, стильными интерьерами, безупречными пейзажами. Кейт Уолкер, юрист из Нью-Йорка, приехала в провинциальный городок, чтобы оформить покупку фабрики, выпускающей роботов (обычное здесь явление), а угодила в самое захватывающее приключение в своей жизни... Финал игры был великолепен, и многие захотели узнать, добрались ли героиня и ее друзья до таинственной Сибири. Бенуа Сокаль дал ответ. Увы, *Syberia 2* оказалась не столь удачной. А ужасающая *Paradise* и вовсе поставила под вопрос светлое будущее игр от Сокаля. Высосанный из пальца сюжет, банальная героиня, повсеместный пиксель-хантинг. Терпению поклонников пришел конец. Вероятно, осознав ошибки первого проекта, компания решила оправдаться, выпустив *Sinking Island*, детективную историю в духе романов Агаты Кристи?

БАШНЯ У МОРЯ

На крохотном клочке суши в Индийском океане по прихоти эксцентричного миллиардера Уолтера Джонса начинается грандиозное строительство. Отель-башня – новое чудо света – скоро будет готов принять гостей со всего мира. Это курорт для самых богатых, настоящий рай на земле для тех, кто купается в золоте. Однако чудесное здание пока живет лишь на страницах рекламного буклета: работы на острове внезапно прекращаются, а сам Джонс погибает при загадочных обстоятельствах – его тело находят у подножия скалы. На место трагедии вылетает Джек Норм. Он должен опросить свидетелей и выяснить, кто причастен к смерти богача. Времени у инспектора в обрез: поднявшийся шторм грозит затопить остров и всех его обитателей.

БЕГ ВЗАПУСКИ

В такой некомфортной обстановке тебе предстоит сделать выбор. Режим Adventure – привычное прохождение. Race against time – вариант бо-



Великолепные интерьеры выполнены в духе Бенуа Сокаля.

Один из трех дней Джек проведет вне отеля под проливным дождем.

Sinking Island не просто игра – это настоящий детектив, расследование

Факты

10 персонажей, готовых помочь тебе в поиске разгадки

3 дня на острове

2 режима игры

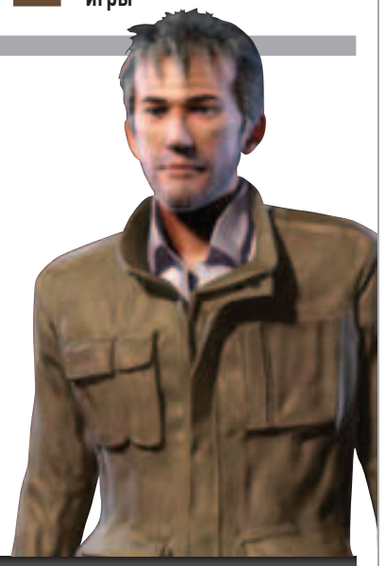
Из-за проблем с электричеством некоторые лифты перестанут работать.

Нам не сразу разрешат рыться в личных бумагах подозреваемых.

лее сложный. Играть предстоит на время, действовать быстро и аккуратно. Иначе важные улики могут скрыться под водой, которая неумолимо заполняет злосчастный отель. Случись такое, игра автоматически возвратит тебя к месту сохранения в тот момент, когда еще не все было потеряно. ***Sinking Island*** не просто игра. Это настоящий детектив, расследование. Тебя, например, сразу познакомят с довольно необычной системой, так называемым личным ассистентом полицейского (ЛАП). Это особый чемоданчик, в котором Джек хранит найденные улики. Документы, мелкие предметы, отпечатки пальцев и обуви, фотографии, показания подозреваемых и досье на них. По мере прохождения игры у детектива скапливается все больше информации о преступлении. ЛАП поможет провести анализ материалов, установить, чьи пальчики на орудии преступления, и т.д. Наша цель – собрать в итоге большой пазл, фрагменты которого – ответы на вопросы: была ли смерть Уолтера Джонса несчастным случаем? кто был заинтересован в кончине старичка? что он делал на обрыве? Поначалу вид панели ЛАП приводит в легкое замешательство. Куда нажимать и как совмещать улики? А ведь есть еще стандартный инвентарь, место для ключей и прочих предметов! Не волнуйся, первое обучающее задание быстро поможет разобраться.

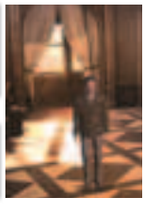
ПОСМОТРИ НАПРАВО

Конек Бенуа Сокаля – игровые пейзажи. Кажется, на этот раз художник превзошел себя. Башня, внутреннее убранство комнат – все выполнено в стиле ар-деко. И хотя интерьеры отлично детализированы, герои слегка угловаты. Между прочим, любовь к нашим соотечественникам у Бенуа не пропала. Одна из подозреваемых – русская. Расследование длится несколько дней, и уже на второй ты можешь передвигаться лишь внутри отеля. Приятно, что разработчики избежали досадных ошибок ***Paradise***. Действия игрока логичны, загадки не свалены в кучу. Многие комнаты, документы и вещи станут доступны только после успешного завершения предыдущих заданий. Вообще, поиск преступника захватывает надолго, сюжетные повороты оригинальны, герои не скучны. Не обошлось, конечно, и без недочетов. Как обычно, приходится много бегать и общаться. Но разве это может испортить нам впечатление от игры? **PCG**



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★½ 7.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★ 8.0



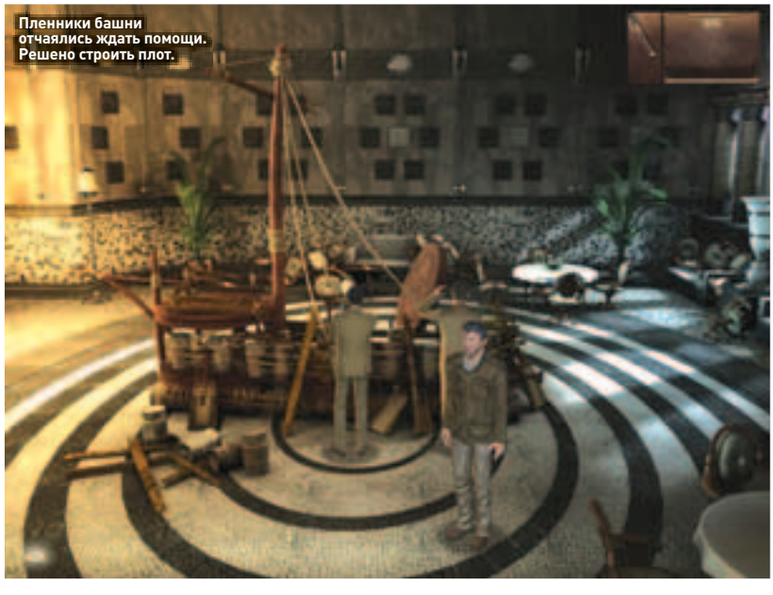
Великолепные интерьеры в стиле ар-деко. Интересная система ведения расследования и оригинальные персонажи. Возможность выбрать режим игры. Запоминающийся сюжет.

Игровой процесс несколько однообразен. Решения некоторых загадок неочевидны. Интригу можно было распутать куда эффектнее.

7.0

Довольно интересная детективная история, но до уровня Syberia не дотягивает.

Не поленитесь тщательно осмотреть кресло. Оно даст много подсказок.


Пленники башни отчаялись ждать помощи. Решено строить плот.

1987 Майк Монтгомери (Mike Montgomery) основал студию The Bitmap Brothers

1988 Выходит дебютный проект компании scroll-shooter Xenon, следом появляется первая часть Speedball

1996 Состоялся релиз стратегии в реальном времени Z – одной из самых известных игр The Bitmap Brothers

ТЕКСТ: ПАВЕЛ ДЕМИН

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM 6.9

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» 4.5

Подробную информацию о том, как поставить свою оценку игре, читай на стр. 6

SPEEDBALL 2: TOURNAMENT

ФУТУРИСТИЧЕСКИЙ ГАНДБОЛ

ЖАНР ИГРЫ
Sport

ИЗДАТЕЛЬ
Frogster Interactive Pictures

РАЗРАБОТЧИК
Kylotonn Entertainment/ The Bitmap Brothers

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Майк Монтгомери (Mike Montgomery), генеральный директор The Bitmap Brothers

ПОЙДЕТ
Процессор 1.5GHz, 1Gb RAM, видеокарта (128Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 4

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.speedball2.com

ПОХОЖЕСТЬ
Speedball, Savage Arena

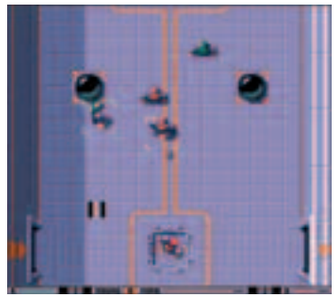
Далекое будущее. Страна охвачена пламенем гражданской войны, потушить которое оказалось не под силу даже властям. Когда государство находилось на грани самоуничтожения, светлые умы придумали, чем занять беснующееся население. Новый вид спорта настолько увлек широкие массы, что через десять лет все забыли о былых невзгодах. Матчи собирали тысячи людей, лига стала одним из самых прибыльных предприятий в истории человечества.

Speedball. Правила этой игры запомнить несложно, потому что их попросту нет. Зато есть стальной мяч и ворота, куда его надо доставить. На пути к победе ни один из восемнадцати (по девять за каждую команду) игроков разных полов и расовой принадлежности не гнушается использовать самые грязные методы отбора. Оно и не удивительно: за особую жестокость публика не освистывает игрока, а, напротив, одаривает овациями. Это может показаться странным, но даже в такой игре на выживание присутствует тактика. Каждый из бойц… спортсменов отвечает за свою зону: защита, средняя линия, нападение. Однако только на бумаге: на спортплощадке же все превращается в настоящую свалку, напоминающую американский футбол. Но в отличие от спорта номер один по ту сторону океана в Speedball нет ни даунов, ни эффектных дайвов, ни длинных поперечных передач. Все гораздо примитивнее: по игровой механике Speedball больше походит на гандбол с его пасами ближнему и сольными проходами, что не способствует зрелищности.

Активность наблюдается только там, где находится спортивный снаряд. Почему бы игрокам команды, владеющей мячом, не придержать противника? Не расчистить дорогу к воротам своему партнеру? Тем более что комбинационная игра, несмотря на наличие целых двух видов передач, не приводит к желаемому результату.

Доступные средства ведения борьбы также весьма скромны. К тому же единоборства не выглядят сочно, что для подобного проекта – приговор. Немного разнообразия игре придают разве что спецатаки, но активирующие их бонусы на площадке появляются не так часто, как хотелось бы.

Speedball 2: Tournament на сегодняшний день смотрится нелепо. Концепция жестокого спорта будущего сама по себе великолепна, но ее реализация требует более вдумчивого подхода. Совместное творение **Kylotonn Entertainment** и **The Bitmap Brothers** настолько однообразно и безлико, что годится, пожалуй, только для игры в веселой компании друзей. **PCG**



КОРНИ

Оригинальная Speedball вышла в далеком 1988 году на платформе Amiga, а затем была портирована на PC, Atari ST, Commodore 64 и Sega Master System. Speedball 2: Tournament полностью переняла концепцию игры-основоположницы, за исключением пары деталей. Например, раньше за каждую команду выступало по шесть игроков, теперь – по девять.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★ 4.0
ГРАФИКА	★★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★ 5.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★ 5.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★ 5.0

Несколько лиг и множество команд на выбор; неплохое звуковое сопровождение; игра не требовательна к ресурсам компьютера.

Примитивный игровой процесс; отсутствие разнообразия; незрелищные единоборства и атаки; не блещущий умом AI; не самая продвинутая графика.

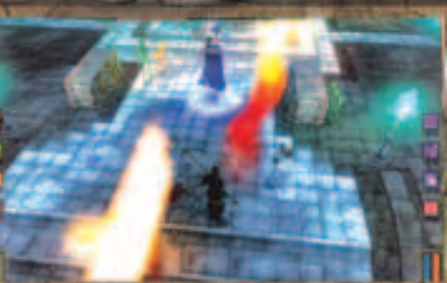
5.5

Жестокий спорт будущего. Сегодня нас таким уже не удивить.

Avencast™

Ученик чародея

Мечом ты можешь не владеть...
но файерболл метать обязан



РЕКЛАМА

Clockstone

PLAY TEN

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1999 Создана компания Future Games. Изначально она выпускала игры только для Чехии и Словакии

2003 Появился хоррор-квест Black mirror, который до сих пор остается лучшим в списке игр компании. Игру локализовали в семнадцати странах

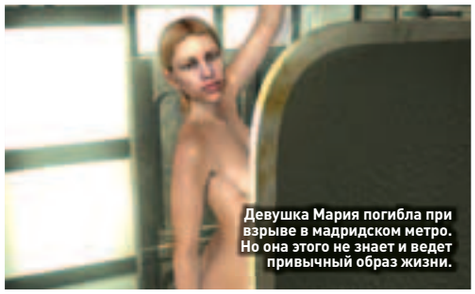
2005 Адвенчура Ni.Bi.Ru не стала триумфальным продолжением разработок Future Games, зато ее высоко оценила чешская пресса

2006 Заключив эксклюзивный договор с «Новым Диском», Future Games издала на территории Чехии игру «Ночной дозор»

ТЕКСТ: ТАТЬЯНА ЩЕЛКУНОВА

Адам как будто не рад воскреснуть.

Сигнальный огонек горит, чтобы самолеты, пролетающие слева, не столкнулись с мостом. Судьба самолетов, летящих справа, разработчиков мало волновала.



Девушка Мария погибла при взрыве в мадридском метро. Но она этого не знает и ведет привычный образ жизни.

ЖАНР ИГРЫ
Adventure

ИЗДАТЕЛЬ
The Adventure Company

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Новый Диск

РАЗРАБОТЧИК
Future Games

ПОЙДЕТ
Процессор 1.5GHz, 768Mb RAM, видеокарта с 64Mb

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.futuregames.cz/reprobates/index.htm

ПОХОЖЕСТЬ
Ni.Bi.Ru: Посланник богов

REPROBATES: ВТОРАЯ ЖИЗНЬ

ЕСТЬ ОСТРОВ В ТОМ ОКЕАНЕ

Будь Йозеф Немет (Josef Nemet) не дизайнером, а режиссером, никто бы не захотел сниматься в его фильмах. После того как на кастинг Reprobates не пришел бы ни один актер, неуемный господин Немет нарисовал бы персонажей и заставил их учить сценарий. Новоиспеченные актеры коллективно умерли бы от тоски и безнадеги, но и это не остановило бы режиссера. Он бы опять стал дизайнером, осудил персонажей на вечные муки и создал *«Reprobates: Вторая жизнь»*.

Предыдущая игра компании **Future Games** со все сообщающим русскому уху названием ***«Ni.Bi.Ru: Посланник богов»*** была занудной с самого начала. Она походила на узкий, прямой, достраивающийся по ходу движения коридор, где возможность сделать шаг появлялась после того, как было выполнено очередное условие сценария. Разработчики обезопасили себя от риска не совладать со смышленым и непоседливым игроком, который бы стремился проверить все на исправность и сунуть любопытный шнобель во все углы. Future Games берегли себя для ***«Второй жизни»***.

НЕ ПРИВЕДИ БОЖЕ УМЕРЕТЬ!

Сейчас, собирая мысли и впечатления от игры, я никак не могу вспомнить ни одной загадки или пазла. Я чувствую себя Дугласом Куэйлом, вернувшимся с Марса, где он никогда не был, – сейвы есть, но я не помню, чтобы играла. А что было в Reprobates? Если в Ni.Bi.Ru был коридор, то здесь ты увидишь поле вещичек, впопыхах выброшенных из карманов. Скудные пожитки валяются где попало, да так, что их непросто отыскать. Поиск вещей и выходов с локаций – самые насущные задачи Загробьемирья. Это узлы веревки, по которой мы выползаем наружу, вон, на свежий воздух, к маме с папой. Работа с предметами совершено бестолковая. Ведь, в сущности, разве можно считать задачей набивание ведра болтами, чтобы оно, окаянное, свалилось в «бездонную пропасть»? Или спуск в ущелье – ухватившись крепкой мужской рукой за колготки, прикрученные к палке? Или тряпочкой прикрыть масло на железном бруске, чтобы было не скользко ходить? Нет, это все не задачи. Это безнадега. Сотрудники Future Games явно кайфовали от мысли, что они в отличие от персонажей игры пока что живы и им в отличие от несчастных за узелки хвататься не надо.

Адам Райхл умер. Кто-то позвонил ему на сотовый телефон, Адам уверенно, не сбрасывая скорости, ответил на вызов и столкнулся с быстро движущимся перевозчиком из ада. Бывает. Поутру, проснувшись от смерти на незнакомом острове, герой воздел руки к небу: «А в рай первым классом нельзя было, что ли?» Ответом ему была тишина. Тогда он вышел из бункера номер три и пошел бороздить просторы острова, над которым ни звезд нет, ни солнца. Зато есть чайки. Вот все-таки любо-

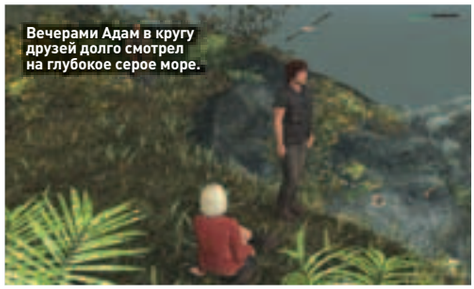
Во «Второй жизни» умереть нельзя, а вот проголодаться – это с радостью. Но любимый повар предательски остался жить

Факты

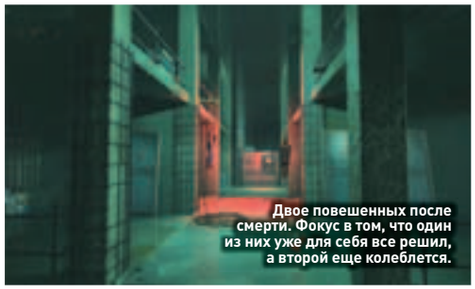
3 звонка колокола – и спать! Это приказ Немета

2 жизни героя – до аварии и после

1 точка выхода с локации, найдешь?


Вечерами Адам в кругу друзей долго смотрел на глубокое серое море.

Отличный пазл, гореть ему в аду.


Двое повешенных после смерти. Фокус в том, что один из них уже для себя все решил, а второй еще колеблется.

пытно, если это курорт для мертвых людей, то чайки в небе тоже мертвые кружат? А если чайки живые, то не испортит ли им карму цирк для мертвецов?

Адам встречает граждан разных стран (США, СССР, Британии и др.) из разных временных промежутков. Все они, хотя и безнадежно мертвы, очень милые люди, в чем, правда, себе не признаются. От выяснения обстоятельств заключения на таинственном острове они воздержались, поэтому сказать могут немного. Известно, что кто-то снабжает их печеньем, пресной водой, укладывает спать, если вдруг свалятся на улице. А они валятся, если не успевают добраться до отведенной в пользование металлической конуры, пока не прозвучит третий звонок колокола. Этот неподвижный колокол находится в башне, которая возвышается над островом. Очень живо представляется **Немет**, радостно стегающий хлыстом актеров, отказавшихся сняться в кино: «Всем спать, теперь мучаться, теперь бейте невидимых тараканов, ты вешайся, а ты бросайся со скалы!» Интересно, у чехов от собственного юмора не случается угрызений совести?

ЧТОБ Я СДОХ!

Каждый раз Адам просыпается в новом месте на, казалось бы, знакомом острове. И каждый день угол зрения на вчера известные виды меняется, складывается новая картинка. На вопрос «Зачем перерисовывать задники?» у Future Games без труда находится несколько ответов. Во-первых, делать плавающую, как, например, в ***Dreamfall: The Longest Journey***, камеру – дорого, а разнообразить представление об острове хочется. Во-вторых, хочется выделить важные предметы и локации. Но медаль за воплощение этой благой идеи надо вешать на грудь разработчиков тыльной стороной вверх. Чтобы переместиться с локации на локацию, нам нужно найти точку и с криком "I got you!" навалиться на нее всей тяжестью левой кнопки мыши. Почему так? Точку можно найти тыком обыкновенным, но беда в том, что найти ее непросто, а локаций достаточно, чтобы застревать на каждой из них было неприятно. Когда ты находишь эту точку, Адам делает несколько шагов по направлению к ней, экран траурно гаснет, а затем оживает на новой локации. Всю игру ты наблюдаешь не за пейзажами и анимацией (к слову, жутковатой), а за тем, как моргает экран. В больничку бы.

А ведь в такой игре, как Reprobates, лишний раз утомлять игрока опасно – она сама по себе донельзя нудная. Меланхолический примитивизм, легший в основу сюжета, способен радоваться только себе и нехочухам – никому из обитателей острова ничего не надо, не интересно, не страшно, а стало быть, и диалоги вялые, неинтригующие, ни на что не провоцирующие. Загадок как таковых нет, есть образ жизни, и он следующий: надо найти что-то и бесхитростно воспользоваться им. Логика, как это случается у Future Games, не всегда четкая. Например, если в Ni.Bi.Ru петарды зажигались от дедушки, то в Reprobates трава загорается от камня.

Чтобы оживить действие, в Next Life встроены мини-игры из какой-то другой игры. Напрочь аркадные, они никак не связаны с происходящим на экране, возникают вдруг и ни на что не влияют, но, боже, как они сделаны! Ни с первого, ни со второго раза их не пройти, а с третьего уже и проходить не хочется – неудобно, неуютно, неинтересно.

Единственная приятная вещь в игре – звук. Настоящее шумное море с размаху налетает на мрачные серые камни и шумно отступает, со всех сторон остров насквозь продувают сорвавшиеся с цепи ветра, хлещет самый неподдельный дождь, и гремит молодой (возможно, даже майский) гром. **PCG**

Здоровый образ жизни важен даже после смерти.

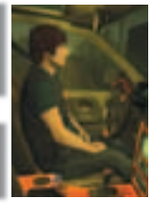
ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM 6.2

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» 4.7

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★ 5.0
ГРАФИКА	★★★★ 4.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★½ 7.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★½ 5.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★ 4.0



Любопытная история о жизни после смерти, не более. Без ущерба для любознательности эту игру можно покинуть в любой момент, вернувшись зимой, чтобы послушать майский гром.

На коленке слепленный сюжет; утомительный, не дающий удовлетворения пиксель-хантинг; раздражающие мини-игры. Вторая жизнь? Увольте.

6.0

Игра сделана для мрачных казуалов, которые от слова «игра» становятся еще мрачнее.

ТЕКСТ: БОРИС СОКОЛОВ

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2003 1 апреля, в День смеха, выходцы из ныне покойной Westwood Studios основали в Лас-Вегасе компанию Petroglyph Games

2005 12 сентября издательство Sega объявило, что Petroglyph Games взялась за разработку безымянной футуристической стратегии. Вскоре проект получит название Universe at War: Earth Assault

2006 В феврале вышло дебютное творение разработчиков – RTS Star Wars: Empire at War

2006 Не успели виртуальные Люки Скайуокеры одолеть оригинальную игру, как в октябре подоспел адд-он Star Wars: Empire at War – Forces of Corruption

Людишки покинули свои разрушенные дома, чтобы посмотреть на защитные турели Новусов: «Ба! Да это же чистой воды "Матрица"»!!!»

Лес рубят – щепки летят. В огне заживо сгорели не только инопланетные захватчики, но и пара-тройка мирных граждан.

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
SEGA
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК
Petroglyph Games
ПОЙДЕТ
Процессор 2GHz, 512Mb RAM, видеокарта (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 8
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.sega.com/game-site/universeatwar
ПОХОЖЕСТЬ
Supreme Commander, Star Wars: Empire at War
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Композитор Фрэнк Клепаки (Frank Klepacki)

UNIVERSE AT WAR: EARTH ASSAULT

ВОЙНА МИРОВ

В последнее время сценаристы игр предпочитают не заглядывать далеко вперед. Они или переписывают страницы истории, развязывая войны в недалеком прошлом, или отправляют нас в ближайшее будущее. Взять хотя бы главные стратегические хиты прошлого года: *World in Conflict* и *Command & Conquer 3: Tiberium Wars*. Не стала исключением и *Universe at War: Earth Assault*.

НЕЗВАНЫЕ ГОСТИ

В 2012 году на Землю вторглись инопланетяне. Вот уже несколько тысячелетий армада Иерархии бороздит просторы Вселенной в поисках новых жертв. Отыскав подходящую цель, захватчики немедленно переходят в атаку, быстренько подавляют сопротивление и, словно саранча, уничтожают все живое, пополняя свои запасы ресурсов. На этот раз на пути оказалась Солнечная система с единственной обитаемой голубой планетой. Астрономы и прочий ученый люд предупреждали о повышенной активности в космосе, но тщетно. Лидеры государств не восприняли информацию всерьез, а когда грянул гром, креститься было поздно. Металлические махины высотой с многоэтажные дома и более мелкие треножники (определенно кто-то из разработчиков в детстве взахлеб читал **Герберта Уэллса**) разгромили регулярные армии ведущих держав. Лишь кое-где остались разрозненные группы войск.

Казалось бы, судьба человечества предрешена, самое время молиться за упокой. Но вдруг неведомо откуда прилетает орава Новусов (видимо, другой сотрудник компании в нежном возрасте увлекался японским сериалом **«Роботек»**) под предводительством бой-бабы Мирабель. Не успели роботы выскочить из портала, как принялись крушить агрессоров. С какой стати чужакам помогать человечеству? Ответ прост. Когда-то Иерархия уничтожила их расу, в живых осталась лишь Мирабель. Девушка выросла и теперь вместе с разумными машинами мстит за своих убитых сородичей.

Я ТЕБЯ ПОРОДИЛ, Я ТЕБЯ И УБЬЮ

Но на этом шоу не закончилось. Инопланетные захватчики специально решили не добивать землян, стремясь заманить Новусов в ловушку. Теперь уж точно настала пора для последней молитвы. Но вновь спасение пришло извне. На сей раз в заварушку вмешались Масари.

Оказывается, давным-давно они сотворили расу Иерархии, однако 10 тысяч лет назад «детишки» восстали против своих создателей. Остатки «родителей» перебрались на Землю, помогли египтянам построить пирамиды, а ацтекам – храмы, подсказали древним грекам, как назвать олимпийских богов, после чего спрятались в океанских глубинах. Очнувшись от продолжительной спячки, межгалактические Та-

Доковылял до базы противника, разнес самые важные здания – и давай штамповать мелочовку

Факты

3 расы доступны во время skirmish-баталий

8 слотов расположены в корпусе уолкера

22 миссии в одиночной кампании игры

расы Бульбы решили покарать нерадивых сыночков.
В общем, не сюжет, а какой-то мексиканско-бразильский сериал в футуристических декорациях, где герои на протяжении долгих лет пытаются расквитаться за давние обиды.

ИСПОЛЬЗУЙ СИЛУ, ЛЮК

Petroglyph Games постаралась сделать так, чтобы противоборствующие стороны максимально отличались друг от друга. Уолкеры Иерархии обладают различными функциями. Очень живучие махины способны противостоять в бою сразу нескольким вражеским подразделениям. Восемь пустующих слотов можно заполнить пушками, броней или специальными устройствами, увеличивающими мощность стрельбы или радиус поражения целей. Внутри громадин расположен ряд цехов, из которых выползают более мелкие юниты. Доковылял до базы противника, разнес самые важные здания – давай штамповать мелочовку. Ради соблюдения баланса сил разработчики разрешают производить не больше трех ходячих крепостей.
Новусы продвинулись в области квантовых технологий. Их юниты не так сильны, зато дешевы в производстве и, главное, мобильны. Если построить в разных концах карты специальные передатчики, то территорию окутает энергетическая сеть. С ее помощью боевые подразделения быстро переместятся из одной точки в другую, как электричество по высоковольтной линии передач.
Главная отличительная черта Масари – возможность переключаться между светлым и темным режимами. В первом случае замедляется скорость, зато увеличивается дальность обзора. Во втором юниты становятся более подвижными, но не могут похвастаться крепкой броней и зоркостью. Оба режима позволяют применять супероружие.
Какая роль в войне миров отведена человечеству? Самая незначительная, и то в одиночной кампании. Оружие у людишек настолько слабое, что они способны тягаться только с простенькими подразделениями захватчиков. Здоровенный уолкер расправляется с десятками навороченных танков, как футбольный болельщик Кузьмич с кульком жареных семечек за первый тайм. Вот и приходится бравым солдатам наблюдать битву титанов со стороны и, словно мелкая собачонка, периодически кусать измотанного врага за пятки.

ПО ОДЕЖКЕ ВСТРЕЧАЮТ

Перед началом каждой миссии нам показывают выполненные на движке игры короткие заставки. Воспринимать всерьез полковника Рэндала Мура с огромным шестиствольным пулеметом наперевес и прямоугольными бицепсами невозможно. Зачем разработчики разместили в нижней правой части экрана изображение хлопушки, ведь даже в заранее срежиссированных сценках модели персонажей оставляют желать лучшего? Терпеть угловатые крупные планы героев еще и по ходу игры – нет уж, увольте. Впечатление от слабой картинки не способно скрасить даже обилие ярких спецэффектов. Во время особо жарких баталий изрезанное бело-синими лучами небо окутывают огненные грибы. К сожалению, камера располагается настолько близко к земле, что огромные здания занимают добрую половину экрана, при этом виртуальный оператор не желает подниматься хотя бы на пару метров вверх – только вниз. Приходится водить мышкой то в одну, то в другую сторону, чтобы понять, что происходит в разных частях поля битвы. Разработчикам следовало потратить пару-тройку дополнительных месяцев на создание удобного интерфейса и более качественных межмиссионных роликов, а в идеале – перейти на новый движок. Видимо, выход сыроватой игры с устаревшей графикой перед Рождеством показался им более важной задачей. **PCG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★½ 8.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★½ 6.5

Три непохожие друг на друга инопланетные расы с необычными юнитами; выверенный баланс сил; продолжительная одиночная кампания; яркие спецэффекты и зажигательная музыка.

Неудобный обзор местности; сетевая игра только через службу Games for Windows Live; устаревшая графика; простенькие видеоролики между миссиями.

7.0

Крепкая футуристическая RTS, которая вряд ли оставит яркий след в истории развития жанра.

Враги подошли настолько близко, что самое время броситься врукопашную, но роботы продолжают монотонно стрелять из своих слабых ручных пушек.

Танки сержанта Вуланда подоспели как нельзя вовремя. В одиночку полковник Рэндал Мур не справился бы.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM 7.8

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» НЕТ

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2002 — Arise основана в Минске группой энтузиастов. Своим именем компания обязана первому проекту, оставшемуся незавершенным

2005 — Выходит «Койоты. Закон пустыни» – стратегия в реальном времени и в постапокалиптическом сеттинге на движке «Блицкрига»

2007 — Слияние Arise с разработчиком Wargaming.net. Проекты объединенной команды будут выходить под маркой Wargaming.net

ТЕКСТ: НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ

ЖАНР ИГРЫ
Role-Playing Game

ИЗДАТЕЛЬ
1C

РАЗРАБОТЧИК
Arise

ПОЙДЕТ
Процессор 1,5GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
nvdd.ru

ПОХОЖЕСТЬ
«Магия крови»

НЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ДРАКОНОВ

МНОГОЛИКИЙ ГЕРОЙ

Наш мир – Изнанка, где царит скучная технология. Лицевая Сторона – мир Прирожденных, расшитый бисером волшебства. Ткань мироздания – Срединный мир, где нити причудливым образом переплетаются: магия стихий сосуществует с паровыми двигателями, в газетах печатают мемуары «Семьдесят лет в хирде», мечами режут врагов и арбузы, а книги о кулаках и комсомольцах считают за фэнтези. Созданная Сергеем Лукьяненко и Ником Перумовым вселенная – отличное место для ролевой игры. Из-за своей вторичности и фэнфик-стайла («Эльфиек всегда не хватает на всех!»).

ИСТОЧНИКИ ВДОХНОВЕНИЯ

Упрекать авторов **«Императора иллюзий»** и **«Кольца тьмы»** во вторичности – не ново и не оригинально. Их стоит хвалить! Ведь **«Не время для драконов»** – замечательная площадка для создания RPG. Искрометной, живой, высмеивающей жанровые штампы, зато бьющей поклоны перед иконами жанра. Увы, игра у минской команды **Arise** вышла похожей на книгу, крепко сбитой из стандартов и стереотипов.

Сеттинг никого не должен сбивать с толку: «Не время для драконов» только им и похожа на магическо-технологическую ***Arcanum***. Фактически процесс игры тот же, что и в ***Diablo***: без излишней зауми в диалогах, с подчеркнутым интересом к выпадающему из противников барахлу, обвесу этим барахлом персонажа и обмену барахла на золото. Система профессионального роста персонажей позаимствована из ***Diablo 2*** – к твоим услугам дерево умений, на ветках которого придется развешивать очки. Внешним видом игра напоминает пресловутую Diablo 2, только нашу, русскую, воронежскую, – ***«Магию крови»***. Неудивительно: у последней «Не время для драконов» позаимствовала движок. Что заметно: игровые локации просторные, а движения живности, которой они кишат, – неестественные. Коротколапые жирные зайчики перемещаются с грацией жаб, а герой и его попутчики обладают пластикой представителей народа Forsaken из ***World of Warcraft***.

Кстати, «Не время для драконов» предлагает сытнейшую пищу для размышлений о том, как WoW изменила мир и умы обитающих в нем разработчиков. Сильно изменила! Головы дающих квесты персонажей осеняют сначала вопросительные, а потом, по выполнении тобой задания, – восклицательные знаки. Монстры бегают и нападают группами. С так называемым crowd control есть некоторые проблемы, особенно в начале игры, поэтому имеет смысл поступать, как в WoW, – делать pull. То есть выманивать противников по одному – поскольку «вдруг» получается, что они на два-три уровня старше твоих персонажей, и очень кстати приходится заклинание Неведомого клана, словно (словно?!?) позаимствованное из арсенала какого-нибудь Warlock'а.

Представьте себе Diablo 2 со сбитым балансом, без многопользовательского режима и с чуть большим количеством разговоров

Факты

40 минут, и павший в бою соратник очнется и снова встанет на ноги

3 уникальных мира - Срединный, Изнанка и Мир прирожденных

7 классов оружия: удиви своего врага

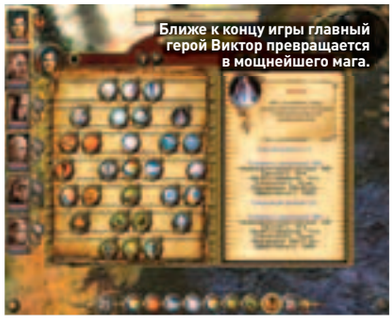
Завершая список игр, которыми вдохновлялись разработчики «Не время...», упомянем ***Baldur's Gate*** – первую, классическую, изобиловавшую лесистыми местностями с отдельными необязательными приключениями. И ***Oblivion***, откуда позаимствован компас, указывающий на место выполнения активного квеста; в Срединном мире он выглядит как стрелочка на карте.

ПО ШПАЛАМ

«Не время для драконов» находится с книжным первоисточником в интересных отношениях. Если не читать нетленку – то непонятно, почему главный герой временами не стесняется в выражениях. Если ознакомиться – то понятно слишком многое: какие реплики выбирать, кого оставлять в живых. Далеко уйти от уже знакомого сюжета в побочные приключения не получается, да и неохота. Изредка тебя могут попросить вспомнить школьный курс физики, а так – «добудь пятнадцать шкур барсов», «принеси семь крысиных хвостов». Опять влияние WoW! Процесс называется «гриндинг»...

Прибившиеся к герою персонажи – настоящие боевые товарищи: верные, надежные (в целом) и молчуны. Поговорить с ними «за жизнь» просто так не получится; среди игр, на которые равняется «Не время...», нет ни ***Planescape: Torment***, ни ***KoTOR***, ни ***Baldur's Gate 2***. Языки NPC способен развязать сюжет, долгое время идущий вдоль рельсов гномьей железной дороги. Заваленные пути и обрушенные мосты вызывают в памяти игру иного жанра, ***Syberia 2***. И не случайно: словно в классическом квесте, в «Не время...» ты не выбираешь себе дорогу. Мы выполняем задание и ждем очередной сюжетной станции, где произойдет очередное событие. А вот еще одна присущая скорее квестам, чем ролевым играм, черта «Не время для драконов»: изобилие Предметов, Впоследствии Оказывающихся Квестовыми. На них нужно вырабатывать чутье; как правило, ПВОКи – это предметы, неуместные в точке их обретения. Например, голова зомби в холщовом мешке, лежащая в шалаше бандитов.

У «Не время для драконов» есть как минимум одна выигрышная черта. Немалое удовольствие можно получить от прокачки главного героя. В ролевых играх зачастую расстраивает необходимость узкой специализации персонажа. Чтобы испробовать все возможности его развития, нужно проходить игру несколько раз. «Не время...» милосердно избавляет тебя от подобной участи. Во-первых, здесь нет никакого противоречия между изучением магии и технологии, как в Arcanum. Можешь засовывать главного героя в броню на паровом ходу (носящую гордое имя «спецовка») и бросаться заклинаниями крупного калибра. Во-вторых, магические способности героя не уравновешиваются уязвимостью к магии: умения и предметы задирают сопротивляемость стихиям до небес. В-третьих, у героя есть целый сад деревьев умений, который разрастается в результате посвящений в тайны различных школ стихийной магии. Плоды разных деревьев складываются во вкуснейший фруктовый салат, готовить который просто – достаточно внимательно читать описания умений. Выпадающие по достижении каждого третьего уровня (как в ***Fallout***) и неблагозвучные порусски «перки» бывают очень мощными. На выходе – маг с защитой от магии, с кучей «хитов» и с пулеметом наперевес. А баланс? К черту его! Кому он нужен в однопользовательской игре? Это же не WoW. **PCG**


Ближе к концу игры главный герой Виктор превращается в мощнейшего мага.

Заклинательные спецэффекты застилают нам взор, но герои справляются с обычными противниками и на автопилоте.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★½ 6.5
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★ 6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★½ 6.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★½ 6.5

Интересный (пусть и не оригинальный) сеттинг, интересная (пусть и не оригинальная) ролевая система, интересный (от С. Лукьяненко и Н. Перумова) сюжет.

Игра воспроизводит сюжет книги, развитие событий почти не зависит от принимаемых игроком решений, диалоги и побочные квесты оставляют желать лучшего.

6.5

Игра отвечает уровню романа Перумова и Лукьяненко. На большее разработчики не претендуют.

Избиваемые противники то принимают эффектные позы, то нарезают круги.

Скульпторы Срединного мира родом с Изнанки и видели «Властелина колец» Питера Джексона.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM: НЕТ

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР»: 5.3

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1998 В мае двоюродные братья Алан (Alan) и Адель Чавеле (Adel Chaveleh) основали TimeGate Studios

2001 В марте вышло дебютное творение компании – RTS Kohan: Immortal Sovereigns. В ноябре подоспел адд-он Kohan: Ahriman's Gift

2004 В сентябре на полках магазинов обосновалась Kohan 2: Kings of War

2004 Появившаяся в ноябре игра Axis & Allies не смогла заинтересовать любителей исторических стратегий

2006 В октябре вышла F.E.A.R. Extraction Point. Разработчики доказали всему миру, что они умеют делать не только неплохие RTS, но и добротные FPS

ТЕКСТ: БОРИС СОКОЛОВ

Ищи видео-рецензию на диске!

F.E.A.R.: ПРОЕКТ «ПЕРСЕЙ»

ПОПЫТКА НОМЕР ТРИ

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Sierra Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК
TimeGate Studios
ПОЙДЕТ
Процессор 1.7GHz, 512Mb RAM, Видеокарта с 64Mb
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 16
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.whatisfear.com
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Ведущий дизайнер Брэт Нортон (Brett Norton)
ПОХОЖЕСТЬ
F.E.A.R., F.E.A.R. Extraction Point

Похоже, сотрудники TimeGate Studios действовали по принципу «шутка, рассказанная дважды, становится смешнее». Жаль, они немного ошиблись с жанром. Уж чем-чем, а комедией оригинальная F.E.A.R. от Monolith Productions никогда не была.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НЕРВЫ

Когда-то при встрече с длинноволосой малышкой Альмой (угораздило же родителей дать ребенку собачью кличку!) по спине бегали мурашки размером с пятирублевую монету. Схожие приемы использовались и в адд-оне ***F.E.A.R. Extraction Point***. Напугать до икоты они уже были не способны, но порой заставляли вжаться в кресло. Казалось, разработчикам пора оставить избитые трюки. Не тут-то было! У сценаристов в запасе есть история о приключениях бойцов второй группы спецподразделения First Encounter Assault Recon под руководством безымянного сержанта. Бравые ребята получили приказ проникнуть на территорию комплекса корпорации Armacham и добыть сведения о секретных проектах Origin и Perseus, а заодно помешать коварным наемникам похитить образцы ДНК клонированных солдат. Увы, в ***F.E.A.R. Perseus Mandate*** Альма и компания больше не способны напугать нас до дрожи в коленках. Стоит переступить невидимую линию-триггер, как игра демонстрирует аккуратно разложенные в лужах крови трупы охранников. Проходишь очередную контрольную точку – и неведомо откуда возникший Пакстон Феттел произносит очередную высокопарную фразу, после чего исчезает в пустоте. Вот босоногая девочка рвет людей на куски, вот тебя телепортируют в комнату, кишмя кишащую монстрами… По идее, подобные (заранее срежиссированные) эпизоды должны вызывать аритмию. Увы, страшилки из предыдущих частей сериала тебе слишком хорошо знакомы. Вместо того чтобы в поисках укромного уголка беспорядочно дергать дрожащей рукой мышку, ты стоишь на месте и с нетерпением ждешь окончания ролика и начала перестрелки. Благо искусственный интеллект еще способен радовать: противники по-прежнему искусно ведут автоматные дуэли. Враги прыгают в окна, переворачивают столы, постоянно меняют укрытия и стараются поддерживать друг друга плотным огнем.

Разработчики удосужились придумать лишь одну новую забаву. Теперь придется внимательно смотреть себе под ноги. Если нечаянно наступить на огромное пятно крови, то выскочившая из-под земли уродливая тварь попытается утащить тебя в параллельное измерение.

ВЫСТУПЛЕНИЕ АКРОБАТОВ

Твой арсенал пополнился тремя новыми стволами: штурмовой винтовкой со специальным оптическим прицелом, которому не страшны ни кромешная темнота, ни густая пелена пыли, лучевой пушкой и гранатометом. Толку от

Увы, страшилки из предыдущих частей сериала слишком хорошо знакомы, чтобы вызывать какие-то эмоции

Факты

2 пистолета можно использовать одновременно

3 бонусных уровня после прохождения кампании

7 новых моделей стрелкового оружия в игре

последнего мало. Радиус поражения невелик, а ударная волна не такая мощная, как хотелось бы. К хорошо знакомым врагам добавились закованные в броню здоровяки с гранатометами и гвоздометами и несколько разновидностей наемников nightcrawlers. Простые бойцы не особенно отличаются от хорошо знакомых солдат-клонов. А вот элитные подразделения дают жару. Спецназовцы прыгают по стенам, легко делают сальто и стараются метнуть тебе под ноги гранату. Только прицелишься такому в голову и нажмешь на курок, как чертов акробат отскакивает в сторону. Хорошо, что главный герой умеет замедлять время.

ПОЧУВСТВУЙТЕ РАЗНИЦУ

Это может показаться странным, но картинка из F.E.A.R. Perseus Mandate выглядит хуже, чем в оригинальной игре. А ведь с момента выхода F.E.A.R. прошло больше двух лет! Во время демонстрации созданных на движке игры межуровневых видеороликов обрати внимание на модели бойцов спецподразделения и координатора Беттерса. Первых рисовали горе-мастера из **TimeGate Studios**, второго – сотрудники **Monolith Productions**. Результат налицо, точнее – на лицах.

Не блещет и дизайн. Склады, тоннели, лаборатории и офисные помещения получились совершенно безликими: стены с невыразительными текстурами, простенькие бочки, ящики, щитовые коробки, серые компьютеры на столах и прочая ерунда. Глазу просто не за что зацепиться. Раньше уровни предполагали продолжительные перестрелки с десятком врагов, к ключевым точкам можно было добраться разными путями. Сейчас у тебя попросту нет альтернативы, приходится все время идти напролом.

КАШУ МАСЛОМ НЕ ИСПОРТИШЬ?

Кажется, разработчики решили, что качество игры зависит от количества разрушений, мяса и кровищи. Одна пуля отламывает от стены полукилограммовый кусок штукатурки, а из смачно разлетающейся на ошметки крысы изливается как минимум литр ярко-алой жидкости. В замедленном режиме невозможно толком рассмотреть, что происходит с раненым противником, – красное облако закрывает обзор.

Физика повреждений не такая честная, как прочили пресс-релизы. По-прежнему разрешается высекать пулями ослепляющие искры, разбивать стекла, крушить мониторы компьютеров, гонять по полу мелкие предметы. В пылу боя не успеваешь обратить внимание на недостатки. А их в игре предостаточно. Висящие на стенах огнетушители разлетаются на куски от одного выстрела из пистолета и наносят существенный урон здоровью, но почему-то стоящие на полу газовые баллоны без проблем выдерживают очередь из штурмовой винтовки, да и взрыв гранаты им нипочем. Количество пулевых отверстий в стене не соответствует числу выпущенных патронов… И это лишь малая часть претензий.

ДОЙНАЯ КОРОВА ПЕНСИОННОГО ВОЗРАСТА

Сериал F.E.A.R. напоминает старую корову-рекордсменку. Когда-то она приносила рекордные надои, завоевывала медали и вымпелы на многочисленных выставках. Но с каждым годом ее ресурсы становились все скуднее. После выхода F.E.A.R. Perseus Mandate руководству колхоза, пардон, издательству **Sierra Entertainment** стоит задуматься над вопросом: а не пора ли привести в стойло молодую буренку? **PCG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

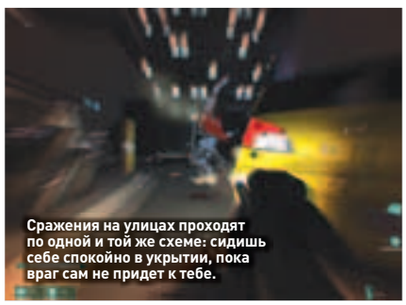
ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★½ 6.5
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★½ 7.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★ 6.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★ 8.0

Продолжительная одиночная кампания плюс бонусные миссии; новое оружие и противники; высокий уровень искусственного интеллекта врагов; запоминающиеся перестрелки.

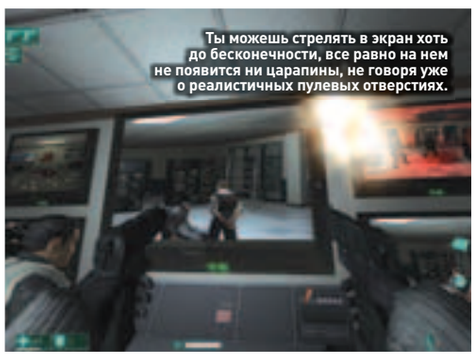
Неправдоподобная физика; по части графики адд-он выглядит слабее оригинальной игры; упрощенный дизайн уровней; многие сцены выглядят откровенно слабо.

6.5

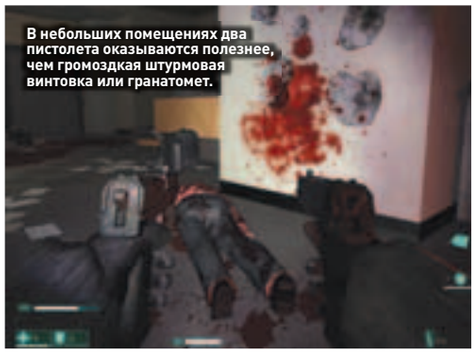
Авторы попытались выехать на старом багаже. Однако приемы двухлетней давности не сработали.



Сражения на улицах проходят по одной и той же схеме: сидишь себе спокойно в укрытии, пока враг сам не придет к тебе.



Ты можешь стрелять в экран хоть до бесконечности, все равно на нем не появится ни царапины, не говоря уже о реалистичных пулевых отверстиях.



В небольших помещениях два пистолета оказываются полезнее, чем громоздкая штурмовая винтовка или гранатомет.

Эти ребята всегда появляются не вовремя. Почти после каждой стычки приходится использовать аптечку.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **6.2**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» **6.9**

Подробную информацию о том, как поставить свою оценку игре, читай на стр. 6

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2003 — В сентябре основана Kheops Studio – независимый разработчик компьютерных и видеоигр

2005 — Компания выпускает две лучшие игры – Return to Mysterious Island и Voyage: Inspired by Jules Verne

2007 — Студия занята разработкой новой адвенчуры – Dracula. Релиз намечен на 2008 год

ТЕКСТ: ТАТЬЯНА ЩЕЛКУНОВА

В средние века иметь личного астролога было хорошим тоном.

Поесть не дадут, но целебных трав на всю жизнь нанюхаетесь.

ЖАНР ИГРЫ
Adventure

ИЗДАТЕЛЬ
Microids

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла

РАЗРАБОТЧИК
Kheops – Mzone – Totm

ПОЙДЕТ
Процессор 800 Mhz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.nostradamus-the-game.com

ПОХОЖЕСТЬ
Voyage: Inspired by Jules Verne, Post Mortem

NOSTRADAMUS: THE LAST PROPHECY

ИГРА НА РАЗДЕВАНИЕ

Портные модного дома Kheops Studio уже три года шьют качественные квесты. Изделия, коль скоро в них нет видимых глазу недостатков, пользуются спросом. Ткань, покрой, пуговицы, застежки, карманы – все на месте; на каждой детали – фирменный вензель. Делая квесты год от года, мастера подналовчились, обрели уверенность в собственной непогрешимости и почивают на лаврах. Взгляни-ка на *Nostradamus: The Last Prophecy*, поверти ее в руках, встряхни... Ба, да здесь ниток нет! Костюмчик разваливается на глазах.

ИГЛЫ В ДЫРЫ

Излюбленными для портных Kheops являются египетские и жюль-верновские настроения. Они берут не ими сотканные ткани, кладут поверх них единственную выкройку и режут контур. Режут до тех пор, пока не затупятся ножницы, а сюжет, ничтоже сумняшеся, скрепляют булавками. Найдя свою нишу, работники Kheops даже не пытаются стать вровень с людьми, у которых есть имя и стиль (такими как **Рагнар Торнквист** или **Бенуа Сокаль**). С именем все понятно, а стиль в мире квестов означает одно – уникальность. Драгоценная история о своем мире, своих героях, поведанная словами, которые никто иной не скажет. Тех же, кто стоит на сквозняке общих мест, неизбежно сносит в ремесленники. Такова участь Kheops – толковых, усидчивых, самоуспокоенных, на все руки спорых. Миры они создают кропотливо, этого не отнять. Лучшим творением была Луна в ***Voyage: Inspired by Jules Verne***, вышедшей в 2005 году. Но Kheops не попыталась прыгнуть выше Луны, а снизила планку, выпустив в 2007 году два пазл-клона, ***Cleopatra: A Queen's Destiny*** и ***Nostradamus: The Last Prophecy***. В CAQD ты выбирал знак зодиака (который влиял на удачу), брал за руку студента-астролога Томаса и принимался разгадывать загадки. В NTLP тебе предлагают выбрать планету (которая ни на что не влияет), взять за руку дочь и ученицу магистра астрологии Нострадамуса, Мадлен, и также начать разгадывать загадки, на каждую из которых можно ставить логотип. Ведь пазлы от Kheops – продукт серийного производства. Тем не менее играть в Nostradamus – комфортно.

СОЛНЦЕ НА ПОТЕРТОЙ ШИРМЕ

Поздним дождливым вечером в дом Нострадамуса приходит Екатерина Медичи. Королева-мать очень взволнована одним из катренов магистра, начавшим сбываться: «Королевский двор охватит плач,/ Когда двенадцать раз случится несчастье,/ Один за другим они сойдут в могилу,/ Потом к ним присоединится тот, кого обожала королева». Екатерине спалось

Оживающих статуй-телохранителей и воскресших монахов явно недостаточно, чтобы вдохнуть жизнь в сюжет

Факты

8 персонажей, готовых помочь тебе в поиске разгадки

24 страницы дневника тебе придется исписать к финалу игры

3 геройских кармана для важных предметов

бы спокойнее, если бы старик смог изменить влияние звезд на судьбы, но шестидесятидвухлетний Нострадамус, сказавшись больным, предлагает ей услуги своего сына Сезара. Последний на самом деле в отъезде, и Нострадамус просит дочь Мадлену перевоплотиться в брата. Таким образом, двадцать пять часов ты проводишь вместе с девушкой, которой к лицу усы и борода, а мужской костюм не тесен в груди. Переодевание то в мужское, то в женское платье – забавный штрих игры и не более того. Да, Мадлен не пустят к Екатерине Медичи – ждут Сезара; да, монах попросит девушку держаться от замка на расстоянии, но в целом игру можно пройти, будучи Мадлен и лишь изредка перевоплощаясь в Сезара. Почему? Да тебя никто не видит!

В игре всего восемь персонажей – не бог весть каких собеседников. Локации зачастую пусты (когда еще испытаешь столько радости от встречи с крысой?) и недвижимы (даже воздух замер!). Но, что странно, в Nostradamus не возникает так знакомого по ***MYST*** чувства одиночества. Причин три – солнце, музыка и мухи.

Наша игра начинается солнечным утром. Прозрачно-тонкое, теплое, уютно-вальяжное, любопытное, живое солнце здесь в каждом уголке. Подобное слиткам золота, оно лежит на полках, греет корешки редких книг, спит, свернувшись в клубок на полу. И квест от первого лица – самый одинокий жанр во вселенной игр – становится дружелюбнее. Хорошо бегать по деревянным ступеням, представляя, как могла бы шуршать юбка (она не шуршит), вдыхать запах тыквенно-яблочного джема, царапать гусиным пером заметки в потертом блокноте. Музыка, даже отдаленно не напоминая григорианские хоралы или мадригалы, не подчиняется логике сеттинга, не нагнетает средневековую атмосферу – она хороша сама по себе. Ну а мухи – это обычные мухи: нагло-надоедливо жужжащие и... невидимые.

Разговоры и блуждания по локациям сведены до минимума, основные задачи – логические. Решать их предстоит в блокноте – исписав в итоге двадцать четыре страницы. Kheops прилаживает к игре ношеные атласные ленты – разобраться в непривычной (если, конечно, ты не практикующий астролог) системе знаков, быстро выучить рунический алфавит. Или предлагает выполнить несложные упражнения – вскрыть замок, выставить планеты в нужном порядке, напольными плитами поиграть в пятнашки, настроить систему зеркал.

Карманы инвентаря сшиты по прежним выкройкам Kheops, но их количество изрядно сокращено: в ***Return to Mysterious Island*** было восемь, в Voyage: Inspired by Jules Verne – двенадцать, здесь же только три. Тут можно сделать два вывода. Во-первых, количество полезных предметов уменьшилось (до конца игры ходила с ведром в кармане, ни разу не пригодилось). Во-вторых, в карманах больше нельзя мастерить, готовить, выращивать, заниматься селекцией и лабораторными опытами – для этого есть кухня и кабинет.

ПОЛНЫЙ УПСУС!

Однажды ты поймешь: что-то пошло не так, но ты здесь ни при чем. Когда полчаса будешь искать алоэ во всех кустах, в каждом горшке, а потом нечаянно обнаружишь его на двери одного из домов. Или будешь долго считать буквы, чтобы выяснить, что пробел – тоже символ. Или упражняться в математике, находить ответ, сохранять игру, а затем вместо сохраненного прогресса находить записку «Начинай сначала». Но это мелочи, паузы для выдоха «Упс!». Главная беда игры в том, что здесь совсем мало сюжета, а к концу игры он исчезает вовсе. Ты натягиваешь платье от Kheops, к середине игры спрашиваешь: «Зачем?», а к финалу понимаешь, что тебя раздели. **PCG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

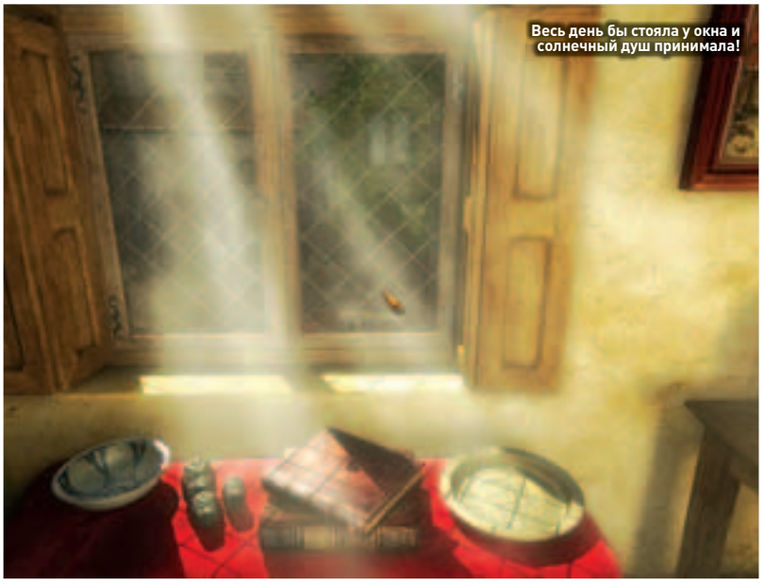
ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★ 5.0
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★½ 5.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★ 8.0

Ближе к финалу героиню отравляют, и отгадывать загадки за порцию антидота становится веселее; финальные ролики; симпатичное солнце; приятная гитара; камеристка Констанция.

Выученные за время дружбы с Kheops загадки в этот раз окончательно опопсели; неразвитость сюжетной линии.

6.5

Не хватило ни сложности загадок, ни достойного объяснения – почему на это действительно стоит потратить время.



Весь день бы стояла у окна и солнечный душ принимала!

Планеты в марте. Модель для сборки судеб.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **8.0**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» **3.8**

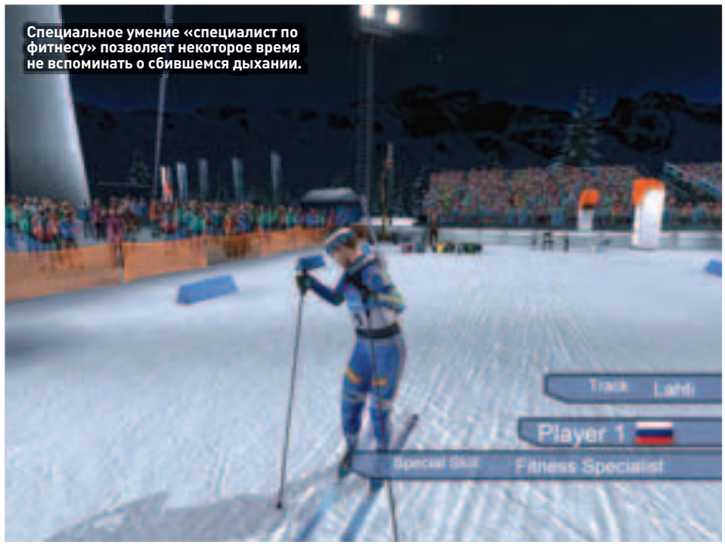
2004 Четверо выходцев из немецкой студии VCC Entertainment основали компанию 49Games

2004 25 ноября разработчики запускают сериалы RTL Ski Jumping и Alpine Skiing. Новые эпизоды появляются каждый год

2006 25 января в преддверии старта XX зимней Олимпиады выходит Torino 2006. Игрок участвовал в восьми видах соревнований

2006 7 декабря компания запустила новый спортивный симулятор – RTL Biathlon 2007

ТЕКСТ: СТЕПАН РВАЧ



Специальное умение «специалист по фитнесу» позволяет некоторое время не вспоминать о сбившемся дыхании.

Меньше чем за половину минуты Катарина Вильхельм переместилась с шестнадцатого места на четвертое.

RTL BIATHLON 2008

ЛЫЖИ, ПАЛКИ И ДВА ОГНЕВЫХ РУБЕЖА

ЖАНР ИГРЫ
Sport
ИЗДАТЕЛЬ
RTL Enterprises
РАЗРАБОТЧИК
49Games
ПОЙДЕТ
Процессор 1.4GHz, 512Mb RAM, видеокарта (64Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 4
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.biathlon2008.de
ПОХОЖЕСТЬ
RTL Biathlon 2007

Разработчики спортивных симуляторов стараются следовать принципу «утром в газетах, вечером в куплетах». Не успел в словенском местечке Поклюка начаться очередной этап Кубка мира, как 49Games выпустила *RTL Biathlon 2008*.

ЭКОНОМИЯ ВРЕМЕНИ

Немецкая компания постаралась сделать так, чтобы монотонная езда на лыжах и стрельба по мишеням превратились в захватывающее действо. И женщинам, и мужчинам на всех трассах (кстати, несколько соревнований проходят в Ханты-Мансийске) необходимо одолеть три круга и два огневых рубежа. В реальной жизни самая скоротечная гонка на 7.5 км длится около трети часа. В игре даже на максимально длинном этапе на все уходит не более восьми минут, а иногда удается управиться и за пять.

В режиме карьеры вне зависимости от результатов игроку всякий раз выдается сто очков опыта, которые он может потратить на улучшение скорости, техники, выносливости и силы. А вот призовые баллы идут на увеличение так называемого запаса прочности. Если постоянно одерживать победы, размер полосок с четырьмя параметрами постепенно разрастется с пятидесяти до ста делений. Как только ты достигнешь определенной степени мастерства, тебе позволят использовать одно из трех умений.

На первых порах ***RTL Biathlon 2008*** кажется интересной. Однако со временем однообразный геймплей начинает надоедать. Спринт, индивидуальная гонка, преследование и массовый забег (всякий раз тебя заставляют стартовать с последней, шестнадцатой, позиции) ничем не отличаются друг от друга.

В отличие от прошлогоднего эпизода сериала теперь за каждый промах наказывают не дополнительными секундами, а штрафными кругами. В результате для победы достаточно закрыть все десять мишеней и прогулочным шагом доковылять до финиша. Выкладываться по полной программе приходится лишь тогда, когда вместо вымышленных спортсменов в дело вступают немцы Магдалена Нойнер, Катарина Вильхельм, Михаэль Грайс и Свен Фишер. Увы, графика и физическая модель оставляют желать лучшего. Как и год назад, нас пугают уродливыми зрителями-клонами и неказистыми спортсменами, обладающими уникальным свойством: словно привидения, проходить сквозь друг друга. Единственное, что удалось на славу, так это покрытые снегом горы на дальнем плане.

RTL Biathlon 2008 хороша только в первые тридцать – сорок минут. После становится ужасно скучно. На детище **49Games** стоит обратить внимание лишь тем, кто готов часами совершать однообразные действия и мириться со слабой картинкой. **PCG**

НЕ ВСЕ СРАЗУ

В режиме карьеры с известными биатлонистами получится сразиться только в самом конце игры. Дело в том, что звездные спортсмены выступают лишь в Pro League Extreme. Прежде чем попасть туда, необходимо принять участие в юниорской лиге, чемпионате новичков и профессионалов. Правила всех турниров предельно просты: чем больше ты одержишь побед, тем лучше подготовишь своего персонажа к битве с немецкими титанами.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★ 6.0
ГРАФИКА	★★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★ 6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★ 5.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0

Разработчики постарались передать дух соревнований; реально существующие трассы по всему миру; четверо известных немецких биатлонистов приняли участие в игре.

Слабое графическое оформление; слишком простенькая физическая модель; монотонный геймплей.

6.0

Несмотря на все упрощения в геймплее и удобное управление, игра не способна увлечь на долгое время.

Запад vs Восток
Демократия vs Нефть
M1 ABRAMS VS T-72

WARFARE

ВОЙНА КАК *(ПОСЛЕДНИЙ)* АРГУМЕНТ

© 2006 GFI. All rights reserved. © 2006 «Бествей». Все права защищены.
www.russobit-m.ru. Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/

РЕКЛАМА

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2004 Основана компания Lazy Games группой энтузиастов – любителей детских игр и квестов. В этом же году она выпускает собственную игру «Особенности национальной рыбалки»

2005 Появляются игры «Маски-шоу» и «Мама, не горюй»

2007 Lazy Games создает первую серию трилогии «Три маленькие мышки», написанную специально для детей младшего возраста

ТЕКСТ: ТАТЬЯНА ЩЕЛКУНОВА

Говорит, кто-то съел слоника и спрятал карандаши!

Дядя Еж. Боится на старости лет отравиться мухоморами.

«ТРИ МАЛЕНЬКИЕ БЕЛЫЕ МЫШКИ. ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ МОРСКОЙ КРЫСЫ»

ОПРАВДАНИЯ ВОРОВАТЫХ

ЖАНР ИГРЫ
Quest
ИЗДАТЕЛЬ
Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК
Lazy Games
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Наталья Фадеева
ПОЙДЕТ
Процессор: 800MHz, 512Mb RAM, видеокарта (32Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.lazy-games.com/projects/info.php?id=56
ПОХОЖЕСТЬ
«Три маленькие белые мышки. Визит морской крысы»

Мелкопакостная мышиная правда непедагогична. Каждой мышке известно, что грызть, воровать и разбрасывать вещи – можно. Если поймают, надо пищать, заливаясь слезами: «Я маленькая мышка, никто меня не понимает» – и при этом горько рыдать. Запомните, взрослые: все мыши давят на жалость! Вопрос – годятся ли мышки в друзья малышам?

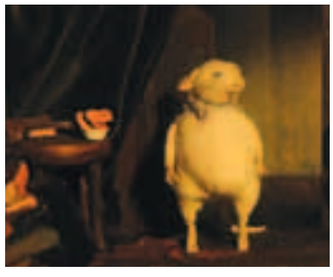
«Три маленькие белые мышки. День рождения морской крысы» в отличие от первой игры трилогии, ***«Визита морской крысы»***, – нарочито назидательна. Все: от мышки Марты до рассказчика (**Борис Репетур**) – что-то объясняют и чему-то учат. Например, объедаться, забывать про дни рождения родных и разбрасывать вещи – нехорошо. А помогать другим – занятие достойное. Поэтому игра начинается с того, что юный гость кукольного мира, созданного **Натальей Фадеевой**, вынужден исправлять чужие ошибки.

Тете Эмме сегодня исполнилось сорок лет, но никто не вспомнил про юбилей и более того – кто-то в клочья изорвал тетину карту. Получается детективная история понарошку, в которой есть одна улика и ни одного виновного.

Но пока юный сыщик всех дел не переделает, на поиски преступника его не пустят. В мышином домике столько хлопот! Маме по хозяйству – помочь, тетю – успокоить, Марте карандаши – собрать. Вот и возимся с частями морской карты, аппликацией, раскиданной коллекцией ракушек, бабочкой-марионеткой и даже пазлотортиком. Разве это не самое любимое детское (по счастливой случайности – и мышиное) занятие – собирать? Другое любимое занятие – рисование. Большой и неожиданный подарок – раскраска – спрятан в комнате Марты и Нельсона. Еще один занятный и знакомый всем по газетам с кроссвордами элемент игры – подземный лабиринт.

Играть в «День рождения морской крысы» приятно, потому что все сделано со вкусом. Игрока хвалят, самооценка растет – аж совестно! А мышки и рассказчик объяснят множество полезных вещей: ребенок узнает новые понятия, почувствует разницу между схожими по звучанию словами, познакомится с основами цветокомпозиции.

Есть и негативный момент – скупая жестикуляция. Интересно ли ребенку будет наблюдать, как мышки раз за разом совершают одинаковые движения – жуют, да откидываются, да лапы разводят? А ежик вообще деревенеет! **PCG**



ЧЬИХ БУДЕШЬ?

Пока миссис Морзел не начинает искать глазурь, ты живешь в полной уверенности, что главный персонаж – Нельсон. Первое задание выполняем за мышонка, затем он пропадает, и ты играешь якобы от его лица. Но когда мама негодует: «Кто взял глазурь?!», а Нельсон сообщает из уголка, в котором таился все это время, что он глазури не брал, возникает вопрос: «Кто я в этой игре?»

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★★★ 10.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★★½ 9.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★★ 9.0

С ребенком постоянно разговаривают, мотивируют на решение задачек; уникальные персонажи и мир; хорошие голоса, приятные диалоги.

Плач мышек выдергивает игрока из-за стола и заставляет мчаться прочь. Нельзя ведь так истошно голосить, даже находясь в большом горе!

8.0

Детям в возрасте от четырех до пяти лет после дневного сна полагается пятнадцать минут «Мышек».

РИСК. ДОРОГА. СКОРОСТЬ.

RACING:
ФАКТОР СКОРОСТИ

IMAGE SPACE INCORPORATED
gfi
Русс
QUATTRORUOTE
АВТО МИР

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2003 — В Великобритании открывается главный офис компании Juice Games

2005 — Выходит дебютный проект компании – рейсинг Juiced

2005 — Juice Games становится лучшей новой студией в Европе, по мнению британской прессы

2007 — Выходит сиквел Juiced – Juiced 2: Hot Import Nights, который в отличие от оригинала не получает высоких оценок

ТЕКСТ: ПАВЕЛ ДЕМИН

JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS
ВДОГОНКУ

ЖАНР ИГРЫ
Racing
ИЗДАТЕЛЬ
THQ
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Бука
РАЗРАБОТЧИК
Juice Games
ПОЙДЕТ
Процессор 3.5GHz, 2Gb RAM, видеокарта (256Mb)
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 8
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.juiced2hin.com
ПОХОЖЕСТЬ
Juiced, Street Racing Syndicate, Need for Speed Underground

Juiced 2: Hot Import Nights **сильно припозднилась. Разработчики выкатили сиквел из гаража, когда все гонщики разъехались по домам, асфальт остыл, а на небе повисла огромная скучная луна. Выходящей сегодня гоночной игре для успеха уже недостаточно просто быть «про стритрейсинг», хотя подобные диковинки пользовались спросом всего пару лет назад. Впрочем, есть мнение: выйди Juiced 2 тогда, на волне популярности голливудской трилогии «Форсаж», ей бы все равно не нашлось места под солнцем. На то есть множество причин.**

Начнем с банального – с системных требований. Рекомендуемая разработчиками конфигурация PC удручает. Даже если ты только вчера вывернул карманы в ближайшем компьютерном магазине, не торопись ликовать: ***Juiced 2*** способна заставить крепко призадуматься даже самые мощные игровые станции. Причиной тому (как несложно догадаться, глядя на скриншоты) не заоблачно прекрасная графика. Игрушечные модели авто, серые улицы и еще более уродливое окружение (текстуры большинства зданий почему-то в низком разрешении), сделанные для галочки повреждения – это только начало. Неприглядный motion blur и пугающий хвост за машиной – все, на что сподобились авторы. Во избежание психологических травм предшествующие заездам ролики смотреть также не рекомендуется. Упомянем и несправедливое ограничение: тридцать кадров в секунду...
Впрочем, есть один рецепт избавления от заторможенности игры: отключение звука. Этим ты поможешь не только своему железному другу, но и собственным ушам. Ничего примечательного в саундтреке замечено не было, движки также звучат стандартно, а вот дикие вопли комментатора, если его вовремя не унять, будут сниться в ночных кошмарах.

НАПРОЛОМ

Первая часть ***Juiced*** не отличалась особой сложностью. В сиквеле разработчики убрали и тот легкий налет симуляторности, который только придавал колорит их творению. Juiced 2 представляет собой стандартный рейсинг, где все, невзирая на возраст, вмиг становятся королями дорог. Примитивный стиль вождения (газ в пол, о тормозе забыли, повороты по стенке) зачастую оказывается эффективнее вдумчивого пилотирования, а это уже, извините, обычная аркада. Слишком резкие повороты и гипертрофированные заносы еще можно стерпеть. Но в чем увлекательность, если сохранять лидерство можно, даже отвернувшись от экрана?
Сама игра представляет собой телевизионное шоу, название которого вынесено в заголовок – Hot Im-

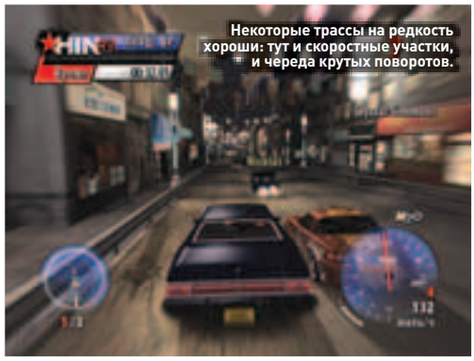
Juiced 2 представляет собой стандартный рейсинг, где все, невзирая на возраст, вмиг становятся королями дорог

Факты

7 городов, в которых проходят состязания

8 автомобилей находятся одновременно на дороге

250 различных апгрейдов – это не предел


Некоторые трассы на редкость хороши: тут и скоростные участки, и череда крутых поворотов.

ДНК водителя на самом деле не отражает реального стиля пилота.

port Nights. Карьера разбита на несколько лиг. Чтобы попасть в следующий этап, придется выполнить ряд условий. Что примечательно, это не обязательно победа в гонке. Обогнать одного оппонента, выиграть столько-то денег у другого, совершить трехсекундный прыжок, побить временной рекорд – задания могут быть разными. На одной трассе, кстати, можно выполнить сразу несколько трюков, что только добавляет азарта.

Режимов в Juiced 2 всего два – круговые гонки и дрифт. Однако оба имеют несколько вариаций. Нам приглянулись заезды с контролируемыми заносами: набери максимум очков, заработай как можно больше в непрерывном дрифте, обгони всех, получая на каждом круге определенное количество баллов. Фантазии у авторов ***Need for Speed*** на подобное не хватило, а **Juice Games** удается скрасить монотонный процесс нарезания кругов.

Для продвижения в следующую лигу мало выполнить все задания: необходимо приобрести новый или модернизировать имеющийся автомобиль. Апгрейды формально влияют на три параметра: скорость, управляемость и вес авто. Причем для доступа к установке новых комплектующих нужно выполнить определенное задание. Все бы ничего, если бы результат модернизации был заметен. Визуальный тюнинг в Juiced 2 также выдающимся не назовешь – после ***Need for Speed Underground 2*** наносить винилы и аэрографии круглые сутки способен лишь неунывающий **Xzibit**.

Пик популярности игр, подобных Juiced 2: Hot Import Nights, был несколько лет назад. Оригинальные нововведения, внешний лоск и серьезная физическая модель, наверное, помогли бы делу и проект получил более высокую оценку. Но Juice Games похвастаться нечем: едва ли не единственное изобретение авторов – система ДНК водителей – носит скорее декоративный характер. **PCG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★ 5.0
ГРАФИКА	★★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★ 6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★ 4.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★ 3.0

Большое количество лицензированных автомобилей; множество вариаций дрифта и кольцевых гонок.

Серая, ничем не примечательная картинка; низкодетализованные задники; игрушечные модели автомобилей; неудобное управление; слабый искусственный интеллект; общая вторичность проекта.

6.0

Популярность стритрейсинга давно сошла на нет, в Juice Games этого почему-то не заметили.

Все элементы, присущие шоу, на месте.

Такого страшного неба мы давно не видели.

С полноприводными тачками совладать тяжелее. Но тем интереснее!

Эффекты Juiced 2: Hot Import Nights выглядят смешно.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM 7.4

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» НЕТ

Подробную информацию о том, как поставить свою оценку игре, читай на стр. 6

Гид покупателя

Покупай только качественные игры! Рубрика «Гид покупателя» поможет определиться, на что потратить драгоценные рублики. Здесь собрана информация о лучших проектах, вышедших за последний год. Для удобства они разбиты по жанрам, и в каждом выделен абсолютный лидер. Когда та или иная игра «состарится», то бишь отпразднует свой первый день рождения, или сдаст позицию более качественной забаве, ее место займет новинка.

FIRST-PERSON SHOOTER

I МЕСТО – BIOSHOCK

РАЗРАБОТЧИК: 2K AUSTRALIA, 2K BOSTON
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: 2KGAMES.COM/BIOSHOCK/ENTER.HTML
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 10 (46)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ИГРА МЕСЯЦА

Один из лучших шутеров последних лет. Великолепная графика, незабываемое музыкальное оформление, захватывающий сюжет, две концовки. Ты сам выбираешь, каким путем проходить игру: уничтожать врагов с помощью огнестрельного оружия или использовать всевозможные способности.

ЧТО ЕЩЕ?

TEAM FORTRESS 2
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (49)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.5, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (49)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ИГРА МЕСЯЦА

ACTION

I МЕСТО – KANE & LYNCH: СМЕРТНИКИ

РАЗРАБОТЧИК: IO INTERACTIVE
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.KANEANDLYNCH.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 02 (50)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.0, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

Колоритная парочка главных героев – главное достоинство этого экшена. Сюжет, бои и AI удались создателям сериала Hitman хуже. Тем не менее миллион проданных копий говорит за себя, а значит, продолжение не за горами.

ЧТО ЕЩЕ?

GEARS OF WAR
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (49)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, ТЕМА НОМЕРА

UNREAL TOURNAMENT 3
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (49)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

SIMULATION

I МЕСТО – TEST DRIVE UNLIMITED

РАЗРАБОТЧИК: EDEN GAMES
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: АКЕЛЛА
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.TESTDRIVEUNLIMITED.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 05 (41)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

Need for Speed ProStreet грядущей осенью придется несладко. Eden Games разработала великолепную аркадную гонку, в которой можно прокатиться не только на дорогущей машине, но и на мотоцикле. Надоело соревноваться с компьютером? К твоим услугам многопользовательский режим. На Гавайях полным-полно отчаянных парней.

ЧТО ЕЩЕ?

COLIN MCRAE: DIRT
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 08 (44)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

RACE 07
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (48)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

STRATEGY

I МЕСТО – В ТЫЛУ ВРАГА 2: БРАТЬЯ ПО ОРУЖИЮ

РАЗРАБОТЧИК: BESTWAY
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: VTV2.GAMES.1C.RU
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 02 (50)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

Северодонецкие разработчики учли все замечания и пожелания прессы и игроков и выпустили такую игру, какой должна была бы стать оригинальная «В тылу врага 2»: с разнообразными миссиями, тщательно оттестированную, с удобным интерфейсом и отличнейшим мультиплеером.

ЧТО ЕЩЕ?
COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (47)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0
WORLD IN CONFLICT
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (47)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ТЕМА НОМЕРА

ROLE-PLAYING GAME

I МЕСТО – JADE EMPIRE: SPECIAL EDITION

РАЗРАБОТЧИК: BIOWARE CORPORATION
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: БУКА
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: JADE.BIOWARE.COM/SPECIALEDITION
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04 (40)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.5

Долгожданная игра от кудесников ролевого жанра из BioWare. Волшебный мир, так похожий на Древний Китай, где обрели пристанище гигантские носороги, лисы с двумя хвостами, седовласые мастера кун-фу... Давненько мы не видели столь впечатляющей концепции. Да и графика не подкачала.

ЧТО ЕЩЕ?
THE WITCHER
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (48)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, ИГРА МЕСЯЦА
NEVERWINTER NIGHTS 2: THE MASK OF BETRAYER
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (37)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.5

ADVENTURE

I МЕСТО – SINKING ISLAND

РАЗРАБОТЧИК: WHITE BIRDS PRODUCTIONS
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: НОВЫЙ ДИСК
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.WHITEBIRDSPRODUCTIONS.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 02 (50)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.0

Создатель восхитительной Syberia Бенуа Сокаль (Benoit Sokal) решил реабилитироваться после ужасной Paradise и сделал детективный квест в духе романов Агаты Кристи. Крохотный остров в Индийском океане, труп миллионера-владельца отеля и несколько подозреваемых – классика.

ЧТО ЕЩЕ?
THE SECRET FILES: TUNGUSKA
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (36) **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 7.0
DESTINATION: TREASURE ISLAND
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06 (42) **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 7.5

MANAGEMENT/LIFE SIM

I МЕСТО – CAESAR 4

РАЗРАБОТЧИК: TILTED MILL
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: СОФТ КЛАБ
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ДВА CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.CAESARIV.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (36)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

Caesar 4 – невероятно интересная и красивая экономическая стратегия от создателей Children of the Nile. Суть игры проста: нужно возвести живописный город, защитить его от природных напастей, иноземных захватчиков и при этом не разгневать его обитателей.

ЧТО ЕЩЕ?
FOOTBALL MANAGER 2007
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (37)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР
THE SIMS 2: ПИТОМЦЫ
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (35)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

SPORTS

I МЕСТО – PRO EVOLUTION SOCCER 2008

РАЗРАБОТЧИК: KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: СОФТ КЛАБ
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: KONAMI-PES2008.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (49)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

По мнению многих, FIFA 08 от Electronic Arts – не настоящий футбольный симулятор, а попсовое шоу. Pro Evolution Soccer 2008 сложен в освоении, нагло требует от нас геймпада, и в нем нет львиной доли настоящих команд. Но поверь на слово, это самый правильный симулятор футбола на PC. Кроме того, он может похвастаться великолепной графикой.

ЧТО ЕЩЕ?
FIFA 08
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (48) **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 6.0
VIRTUA TENNIS 3
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 05 (41) **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.0

MASSIVE MULTIPLAYER ONLINE

I МЕСТО – WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

РАЗРАБОТЧИК: BLIZZARD ENTERTAINMENT
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: СОФТ КЛАБ
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD/ЧЕТЫРЕ CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.WOW-EUROPE.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 03 (39)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ИГРА МЕСЯЦА

The Burning Crusade ждали во всем мире. Миллионы фанатов готовы были стоять в очередях часами, лишь бы купить вожделенный адд-он. И это неудивительно, ведь Blizzard обещала порадовать фанатов WoW сразу двумя невиданными доселе расами, новой игровой зоной и множеством других находок. Обещала – и не подвела.

ЧТО ЕЩЕ?
TABULA RASA
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 02 (50)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.5, ТЕМА НОМЕРА
GUILD WARS NIGHTFALL
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (36) **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 7.5

EDITORIAL

ПО ЗАСЛУГАМ

Каким минувший год выдался для отечественных локализаций, однозначно ответить сложно. Издатели то выдавали прекрасно переведенные хиты один за другим, то озадачивали пользователей выпуском дешевых, никчемных поделок. Признаться, летом мы насторожились: такого количества игр с подстрочным переводом и колоссальным количеством ошибок не было со времен 90-х. Ставить в «Дайджест» оказалось нечего. Пришлось проявить изобретательность: сокращать рубрику, устраивать показательные «расстрелы» особенно разочаровавших адаптаций. К счастью, к осени на прилавки начали поступать достойные внимания проекты с соответствующим их уровню переводом. Ближе к зиме концентрация хитов, как это обычно бывает, стала особенно высокой. Отрадно, что отечественные компании лишь в редких случаях задерживали российский релиз более чем на две недели по сравнению с западным. А некоторые записные хиты и вовсе появлялись на наших прилавках раньше зарубежных. Рад был бы заметить, что сжатые сроки работы над локализациями никак не сказались на их качестве, но это, к сожалению, не так. Буквалистский перевод, досадные ошибки в текстах, неверно подобранные голоса актеров, отсутствие эмоций в диалогах, технические баги – вот побочные эффекты поспешных русификаций. Немногие адаптации, вышедшие с пылу с жару, смогли похвастаться вдумчивым переводом, хорошим языком и приятной озвучкой. Но стоит отметить и общую положительную динамику, рост количества и качества локализаций. Это вселяет оптимизм и веру, что в скором будущем российские геймеры смогут осваивать лучшие проекты без потерь.

ЖАНР
First-Person Shooter

РАЗРАБОТЧИК
MercurySteam Entertainment

ИЗДАТЕЛЬ
Бука

ОЦЕНКА РС ИГР
8.0

ЛОКАЛИЗАТОР
Бука

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

URL
www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=367

CLIVE BARKER'S JERICHO

Рубрика «Дайджест» (в прошлом «Витрина») существует с первого номера журнала, то есть более четырех лет. Однако мы ни разу не отвечали на вопрос: какой должна быть идеальная локализация? Кажется, что ответ очевиден. Грамотный, точный перевод, приятная озвучка, совместимость с оригинальными патчами или выпуск собственных патчей – вот залог счастья русскоязычных геймеров. Но и здесь существуют свои подводные камни.

Первый из них – превосходная оригинальная озвучка. Нередко над блокбастерами работают известные западные актеры. И переозвучивание игры без привлечения соответствующих отечественных кадров – сомнительное предприятие. В таком случае во избежание проблем локализаторы могут ограничиться субтитрами.

Сложный текст с игрой слов, обилием иностранных идиом – следующее препятствие. Привлечение профессиональных переводчиков и редакторов и достаточное количество времени – необходимые условия. Если ни первыми, ни вторым локализатор не располагает, то усилия бесполезны. Знающие геймеры съедят горе-переводчиков с потрохами.

Третья проблема – глубина адаптации. В одном случае целесообразно переводить предельно близко к первоисточнику (при этом не сбиваться на буквализм), в другом – полностью переосмыслить оригинал.

Таким образом, идеальная локализация – не доскональная адаптация, а оригинальное и точное переложение авторского замысла. Играя в отечественную версию, русскоязычные пользователи не должны чувствовать себя обделенными, чего-то недопонимать или слушать сухие, лишенные эмоций реплики бездарных актеров озвучки.

Почему вместо обзора локализации ***Clive Barker's Jericho*** я обратился к рассуждениям? Ответ очевиден: данная работа **«Буки»** в минувшем году оказалась одной из лучших. Нет, не безупречной, но наиболее точно соответствующей нашим представлениям об идеале. Играя в Clive Barker's Jericho, ты забудешь о происхождении проекта, тебя не огорчит неубедительная игра актеров (пусть их голоса мы слышим в каждой третьей локализации), ты не обратишь внимания на ошибки в текстах или невзрачные шрифты. Локализация Clive Barker's Jericho не требует излишних комментариев.

ТЫ НАМ И НУЖЕН!

Редакция журнала «РС ИГРЫ» ищет :

Авторов

Играешь уже много лет, не один раз прошел самые громкие хиты? Даже если разбудят посреди ночи, сможешь без запинки перечислить все проекты Сида Мейера? А еще хочешь зарабатывать неплохие деньги, просто сидя за компьютером? Тогда ты нам и нужен!

Напиши рецензии на парочку своих самых любимых игр и присылай в редакцию по электронной почте на адрес **authors@pc-games.ru** вместе со списком любимых игр. Мы все это внимательно прочитаем и, быть может, пригласим работать к нам автором. Торопись, многие претенденты уже влились в наш дружный коллектив!

Размер гонорара: до $15 за 1000 знаков (с учетом пробелов).

Присланные статьи не рецензируются. Скриншоты прилагать не нужно. **Обязательный** формат для текста – документ Microsoft Office.

Редакторов рубрик

Ведущего рубрики «Сделай сам» для подготовки материалов о создании моделей, карт и модов к популярным компьютерным играм.

Требования: хорошее знание игровых и графических редакторов, умение создавать модели, карты, моды для популярных компьютерных игр, способность излагать свои мысли грамотным русским языком, умение выполнять работу в срок, навыки редактуры.

Размер гонорара: до $17 за 1000 знаков.

Ведущего рубрики «Спец». В его обязанности входит планирование содержания рубрики, работа с текущими авторами и поиск новых, проверка материалов.

Требования: хорошее знание компьютерных игр, умение излагать свои мысли грамотным русским языком и выполнять работу в срок, навыки редактуры.

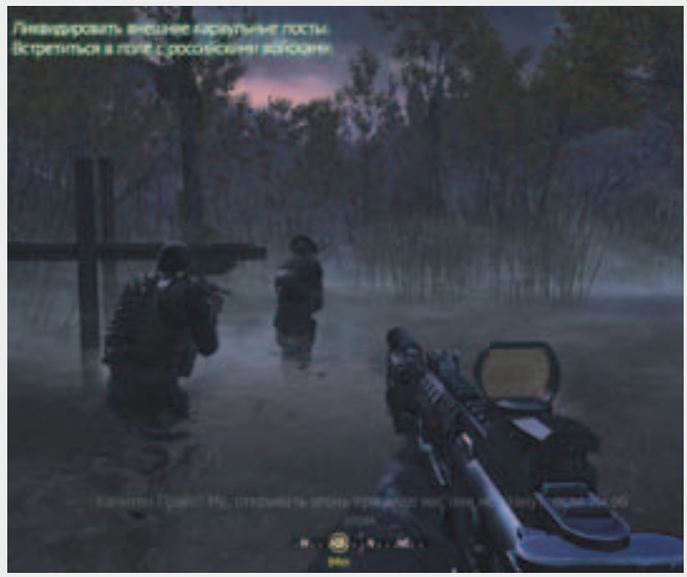
Размер гонорара определяется по результатам собеседования, объему и качеству проделанной работы.

Личные качества: обязательность и порядочность, стремление к личному и карьерному росту, желание учиться.
*Резюме (небольшой рассказ о том, что вы умеете и что хотите делать) присылайте на электронный адрес **work@gameland.ru**.*

ЦЕНА 550 руб.

ЖАНР
First-Person Shooter
РАЗРАБОТЧИК
Infinity Ward
ИЗДАТЕЛЬ
ND Games
ОЦЕНКА РС ИГР
9.0
ЛОКАЛИЗАТОР
Новый Диск
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
URL
www.charlieoscardelta.com/ageconfirm.php
nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=callofduty4

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE



Локализация одного из лучших шутеров минувшего года получилась противоречивой. С одной стороны, несуразиц в версии ***Call of Duty 4: Modern Warfare*** от **«Нового Диска»** практически нет (хотя первый ляп красуется уже на оболочке диска: «Все прочие торговые марки принадлежат СООТВЕТСТВЕННУЮЩИМ владельцам»), но и удачной локализацию не назовешь. В первую очередь – из-за озвучки. Голоса боевых товарищей подобраны не лучшим образом. К тому же актеры явно не прониклись происходящим в игре и поскупились на эмоции во время записи реплик в студии. В искренность иных фраз не поверит и ребенок. «Нам надрали задницу!» звучит как «Мне наступили на ногу»; возвещения о победе подаются как констатация факта, о ликовании не идет и речи.

Порадовала лишь озвучка сепаратистов. Все эти «Таварищи! Плэнных нэ брат!» и «Мнэ нужно перизаредица» веселят – в отличие от сухих, неэмоциональных реплик из оригинала.

Есть некорректности и в самом переводе. Например, во время операции в Припяти возвещают: «Побережье чисто!» Однако никакого водоема там нет и в помине. Локализаторы не учли, что "The coast is clear" – устойчивое выражение, означающее «Все чисто» или «Путь свободен».

Более внимательно стоило подойти и к адаптации меню. Сетевой режим встречает фразой «Впечатление от игры в интернете может отличаться». От чего именно, остается загадкой.

Нельзя назвать удачным и перевод названий некоторых мультиплеерных карт: «Удар», «Перестрелка», «Мокрое дело». Располагай локализаторы временем, они нашли бы более подходящие обозначения.

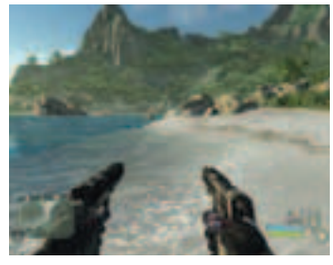
Но и на этом претензии не исчерпываются. Повсюду в субтитрах и описаниях миссий встречаются нелепости и неточности. Неоднократно вместо поиска адекватной замены локализаторы сбивались на буквалистский перевод, отдавали предпочтение не удачным соответствиям, а калькам с английского. Яркий пример – главный герой, прозвище которого так и осталось Соуп (англ. Soup). Как русскоязычному игроку понять, что он новичок в отряде, хиляк, салага?

Удачная часть локализации – оформление и шрифты. Субтитры, интерфейс и меню выглядят не хуже оригинальных.

ЦЕНА 700 руб.

ЖАНР
First-Person Shooter
РАЗРАБОТЧИК
Crytek
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
ЛОКАЛИЗАТОР
Софт Клаб
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
URL
www.softclub.ru/games/game.asp?id=10775

CRYSIS



Зачастую сжатые сроки, отведенные на перевод, не лучшим образом сказываются на конечном результате. Отечественная версия ***Crysis*** появилась на прилавках спустя две недели после официального релиза, а легально скачать в интернете долгожданного наследника ***Far Cry*** можно было еще раньше. Мы не знаем всех подробностей сотрудничества **Crytek** и **«Софт Клаба»**: когда были предоставлены материалы loc kit, насколько подробными они были и т.д. Но не нужно иметь семь пядей во лбу, чтобы понять: московская компания торопилась.

Это проявляется буквально во всем: в дежурной озвучке без эмоций, в слабо подходящих героям голосах, в неточном переводе некоторых реплик. И если буквализм еще можно оправдать сроками русификации, то некоторые ошибки заставляют сомневаться в профессионализме переводчиков и редакторов. За примерами далеко ходить не надо: в диалоге один персонаж просит другого заткнуться. Однако выражение "Sound off!" означает противоположное: «Не молчи!», «Подай сигнал!»

И это, к сожалению, не единственный пример.

Традиционно обратимся к бумажному руководству. Здесь, к счастью, придраться не к чему. Мануал безупречно вводит читателя в курс дела. Может быть, информация подается излишне сухо, но ведь мы на войне. Разведданные, изложенные высоколитературным языком, наверняка выглядели бы смешно.

ЦЕНА 700 руб.

ЖАНР Racing
РАЗРАБОТЧИК EA Black Box
ИЗДАТЕЛЬ Electronic Arts
ОЦЕНКА РС ИГР 6.5
ЛОКАЛИЗАТОР Софт Клаб
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один DVD
URL www.ea.com/prostreet/ www.electronicarts.ru/nfsps

NEED FOR SPEED PROSTREET

Один из главных раздражителей в ***Need for Speed ProStreet*** – голос ведущего. Горе-комментатора хочется унять уже через пять минут прослушивания его бредней. **«Софт Клаб»** к решению щепетильного вопроса подошел со всей ответственностью: озвучивать горлопана на сцене пригласили **Николая Фоменко**, который, напомню, является не только телеведущим, но и профессиональным гонщиком. Николай усердно острит, выдает один перл за другим, но оценить превосходное чувство юмора бывалого комментатора мешает ужасающий эффект эха. Если в паузах между гонками речь Фоменко еще различима, то во время заездов ее практически не слышно, даже если поставить на минимум громкость эффектов, музыки и рева двигателя. Спрашивается: зачем было приглашать звезду, если ее едва слышно? Впрочем, против воли западного издателя не пойдешь. Поэтому к московской компании претензий не имеем.

Обратимся к текстовому переводу – традиционно сильной части адаптаций от «Софт Клаба». Ни меню, ни игровой экран не выдают иностранного происхождения проекта. За исключением вывесок гоночных дней все представлено на русском языке. В подсказках на экранах загрузки ошибок не обнаружено, однако буквальный перевод оставляет неприятный осадок. Равно как не совсем ровный шрифт. В остальном – не придраться.

ЦЕНА 400 руб.

ЖАНР Racing
РАЗРАБОТЧИК Juice Games
ИЗДАТЕЛЬ Бука
ОЦЕНКА РС ИГР 6.0
ЛОКАЛИЗАТОР Бука
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один DVD
URL www.juiced2hin.com www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=343

JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS

Удивительно, но рейсинги являются сложным для наших локализаторов жанром. В чем причина не самых качественных русификаций, можно лишь догадываться. Однако факт остается фактом: для подсчета удачных адаптаций гоночных игр хватит пальцев одной руки.

«Бука», к счастью, не ударила в грязь лицом. Безупречной локализацию ***Juiced 2: Hot Import Nights*** не назовешь, но и плеваться не приходится. Локализаторы нашли адекватные большинству английских терминов русскоязычные аналоги. За отдельные находки (вроде «Отсечки» вместо "Checkpoint") говорим отдельное спасибо. Впрочем, есть и несуразности, например: «Состязание на время прохождения круга. Все просто – пройдите трассу как можно быстрее. Чтобы выполнить задание, нужно пройти трассу за определенное время». Странно, что одну и ту же мысль нам не повторили четвертый раз. Это не единственный пример слишком буквального перевода. Слегка смущает и обилие сокращений: «Лучш. вр.», «Собств.», «Автом.». Пусть слово целиком невозможно уместить в отведенные рамки, но почему нельзя было, к примеру, в последнем случае ограничиться «Авто»?

Как и в ***Need for Speed ProStreet***, в Juiced 2: Hot Import Nights нашлось место комментатору. Но ни в оригинале, ни в локализации слушать его нет никакого желания.

ЦЕНА 500 руб.

ЖАНР First-Person Shooter
РАЗРАБОТЧИК Epic Games
ИЗДАТЕЛЬ ND Games
ЛОКАЛИЗАТОР Новый Диск
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один DVD
URL www.unrealtournament3.com www.nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=unrealtournament3

UNREAL TOURNAMENT 3

Будь на этом месте любой другой мультиплеерный шутер, а не ***Unreal Tournament 3***, я бы сказал, что локализовывать его ни к чему. Ведь в стандартных многопользовательских стрелялках диалогов нет, да и текста – с гулькин нос. Но UT3 отличается от прочих полноценной кампанией пусть с посредственным, но все же сюжетом.

Ролики, вводящие в курс дела перед каждой миссией, приятно смотреть: **«Новый Диск»** отлично поработал над синхронизацией речи с мимикой персонажей. Отдельно хочется похвалить актеров. Они отработали на совесть, несмотря на банальные диалоги, которые можно услышать в каждом втором голливудском боевике. Разговоры не кажутся склеенными из множества отдельно записанных фраз. Это свидетельствует о хорошей работе звукорежиссеров. Мы заметили лишь пару реплик, выбивающихся из диалогов из-за резкой смены интонаций.

Чуть менее приятное впечатление оставляют тексты. Не все предложения читаются легко и непринужденно. Явных ошибок нет, но сухость подачи огорчает. Судя по большому количеству сообщений на форуме игры на официальном сайте «Нового Диска», многие столкнулись с техническими проблемами. В частности, пользователи жалуются на вылеты в операционную систему и сбившиеся шрифты (после установки патча). Мы, к счастью, подобного не наблюдали.

ИТОГИ 2007

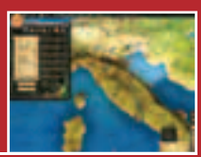
ДОСКА ПОЧЕТА
Лучшие из лучших

CLIVE BARKER'S JERICHO
ЛОКАЛИЗАТОР: Бука
ИЗДАТЕЛЬ: Бука

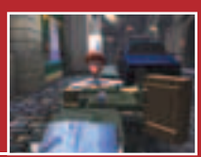
«RUNAWAY 2: СНЫ ЧЕРЕПАХИ»
ЛОКАЛИЗАТОР: Lazy Games
ИЗДАТЕЛЬ: Lazy Games

WORLD IN CONFLICT
ЛОКАЛИЗАТОР: Софт Клаб
ИЗДАТЕЛЬ: Софт Клаб

«ЕВРОПА 3»
ЛОКАЛИЗАТОР: Snowball Interactive
ИЗДАТЕЛЬ: 1С



«РАТАТУЙ»
ЛОКАЛИЗАТОР: Snowball Interactive
ИЗДАТЕЛЬ: Новый Диск



TEST DRIVE UNLIMITED
ЛОКАЛИЗАТОР: Акелла
ИЗДАТЕЛЬ: Акелла

«ГИЛЬДИЯ 2: ПИРАТЫ ЕВРОПЕЙСКИХ МОРЕЙ»
ЛОКАЛИЗАТОР: GFI/Руссобит-М
ИЗДАТЕЛЬ: GFI/Руссобит-М

ОЛЬГА ПЕТРОВА
Руководитель группы локализации игровых продуктов
Фирма «1С»

В 2007 году играла в: Enemy Territory: Quake Wars в офисе разработчиков игры в Лондоне за полгода до ее официального релиза
За год вышло локализаций: 62
Лучшей локализацией года считает: BioShock
Самой неудачной локализацией года считает: Я считаю, что все проекты в этом году мы сделали как минимум на приемлемом уровне. В нашей работе всегда стараемся держать определенную планку качества, поэтому неудачных локализаций, по моему мнению, у нас не было
Самой тяжелой для адаптации оказалась: «Kane & Lynch: Смертники» из-за обилия ненормативной лексики в оригинале
Самая продаваемая локализация компании: BioShock, The Elder Scrolls 4: Oblivion – Knights of the Nine, The Elder Scrolls 4: Shivering Isles
Итоги: В целом год выдался успешным – ближе к зиме мы набрали приличную скорость выполнения локализаций без каких-либо потерь в качестве. Отдел локализации фирмы **«1С»** увеличился за год в полтора раза, наши ряды пополнили новые, перспективные кадры. За прошедшие двенадцать месяцев была проделана огромная работа, и перед самым Новым годом мы успели порадовать геймеров «Золотым изданием» ***The Elder Scrolls 4: Oblivion***, в которое вошли сама игра и оба адд-она к ней: ***The Elder Scrolls 4: Oblivion – Knights of the Nine*** и ***The Elder Scrolls 4: Shivering Isles*** с полностью переработанным текстом и полным русским озвучением всех персонажей. Кроме того, мы порадовали игроков такими замечательными продуктами, как ***Enemy Territory: Quake Wars***, ***BioShock***, ***Lost Planet: Extreme Condition***, ***Obscure 2***, ***Battlestations: Midway***, ***«Kane & Lynch: Смертники»***, ***Driver: Parallel Lines***, а в начале 2008 года вас ждут еще и ***Sid Meier's Civilization 4: Beyond the Sword*** и ***Gears of War***.

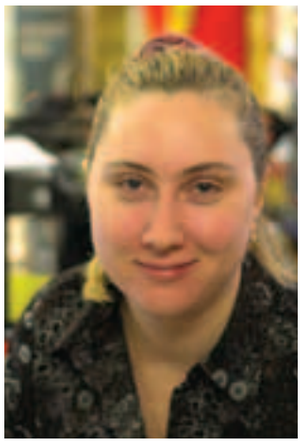
АНДРЕЙ КОВАЛЕВ
Руководитель службы локализации
Компания «Бука»

В 2007 году играл в: Titan Quest, Command & Conquer 3: Tiberium Wars, Portal, Crysis, Call of Duty 4: Modern Warfare, Hellgate: London, Half-Life 2, Colin McRae: DiRT, World in Conflict
За год вышло локализаций: 43
Лучшей локализацией года считает: Clive Barker's Jericho
Самой неудачной локализацией года считает: В этом году откровенно неудачных локализаций не было
Самой тяжелой для адаптации оказалась: Jade Empire: Special Edition
Самая продаваемая локализация компании: Half-Life 2: Episode Two
Итоги: Это был не самый простой год для нашей команды. Во-первых, мы приняли решение о начале работ над сериалом ***Guild Wars***. Как ни крути, а локализация MMORPG все же несколько отличается от русификаций проектов других жанров. Постоянно приходилось лавировать между «хочется, чтобы все-все-все было на русском» и «не поймут примкнувшие к нашим иностранцы». Ведь пользователей никто не загоняет в резервацию, игра ведется на международном сервере. Во-вторых, мы впервые столкнулись со столь глобальной RPG, как ***Jade Empire***. Объем текстовой информации огромен: если за единицу измерения брать тома «Войны и мира» Толстого, то получается целых семь! К тому же действие Jade Empire разворачивается в специфическом сеттинге Древнего Китая (да еще присутствует легкий налет стим-панка): нелегко было все переосмыс-

лить и выдать грамотный перевод. В-третьих, жюри **КРИ 2007** нас удостоило звания «Лучшая компания-локализатор», что наложило определенные обязательства на команду. Мы больше не можем себе позволить схалявить, выполнить локализацию ниже определенной планки. Надо не только держать уровень, но и постоянно его повышать, чтобы тем, кто будет бороться за эту награду в следующем году, было не скучно. Из проекта в проект нам пришлось доказывать, что награда не случайна. Считаю, что получилось. Спасибо всем, кто верил в нас, и удачи в новом году!

МАРИНА ГОНЧАРОВА

Руководитель отдела локализации
Компания «Новый Диск»



В 2007 году играла в: The Sims 2, Call of Duty 4: Modern Warfare, Puzzle Quest: Challenge of the Warlords
За год вышло локализаций: 96
Лучшей локализацией года считает: Call of Duty 4: Modern Warfare
Самой неудачной локализацией года считает: «Thief 2: Эпоха металла»
Самой тяжелой для адаптации оказалась: «Ведьмак»
Самая продаваемая локализация компании: Call of Duty 4: Modern Warfare
Итоги: Минувший год был очень напряженным. Зато у нас есть множество поводов для гордости. Огромное количество локализованных проектов поступило в продажу одновременно с мировым релизом: ***Resident Evil 4***, ***«Tomb Raider: Юбилейное издание»***, ***«Ведьмак»***, ***Call of Duty 4: Modern Warfare***, ***Stranglehold***, ***BlackSite: Area 51***, ***Unreal Tournament 3*** (на самом деле российские премьеры Resident Evil 4 и «Ведьмака» состоялись даже раньше зарубежных, а вот BlackSite: Area 51 задержалась более чем на две недели. – *Прим. ред.*). Мы активно взаимодействуем с фанатскими сообществами, тестируем продукты вместе с разработчиками, привлекаем высококвалифицированных специалистов для локализации проектов и укомплектовываем наши продукты дополнительными материалами. Все это с каждым годом делает выпускаемые нами игры все более качественными.

ИГОРЬ МОРОЗ

Руководитель отдела локализации
Компания «Софт Клаб»

В 2007 году играл в: Tetris
За год вышло локализаций: 58
Лучшей локализацией года считает: TimeShift
Самой неудачной локализацией года считает: –
Самой тяжелой для адаптации оказалась: Medieval 2: Total War (и Empire: Total War будет не проще)
Самая продаваемая локализация компании: World in Conflict
Итоги: С одной стороны, год выдался достаточно напряженным, с другой – весьма удачным. Существенно увеличилось число проектов, причем все были локализованы в реальном времени, то есть русские версии вышли практически одновременно с английскими. Наше сотрудничество с зарубежными игровыми издательствами стало еще более плотным. Стоит отметить, что круг этих компаний также расширился. Были освоены новые игровые жанры, новые платформы с их специфическими требованиями, проекты стали гораздо более разнообразными. В целом можно сказать, что отдел за этот год приобрел бесценный опыт и существенно повысил свой профессиональный уровень. Игровая индустрия развивается, и мы развиваемся вместе с ней, позволяя российским пользователям насладиться всем богатством мира современных интерактивных развлечений.

ДОСКА ПОЗОРА

Такие переводы в 2008-м нам не нужны

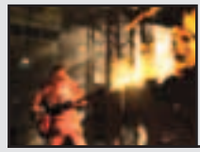
FIFA 08

ЛОКАЛИЗАТОР: Софт Клаб
ИЗДАТЕЛЬ: Софт Клаб

«RISE OF NATIONS. ЗОЛОТОЕ ИЗДАНИЕ»

ЛОКАЛИЗАТОР: Новый Диск
ИЗДАТЕЛЬ: Новый Диск

«INFERNAL: ДЬЯВОЛЬЩИНА»



ЛОКАЛИЗАТОР: Акелла
ИЗДАТЕЛЬ: Акелла

«ROLLERCOASTER TYCOON 3: МАГНАТ ИНДУСТРИИ РАЗВЛЕЧЕНИЙ»

ЛОКАЛИЗАТОР: Акелла
ИЗДАТЕЛЬ: Акелла

MOTOGP'07

ЛОКАЛИЗАТОР: Бука
ИЗДАТЕЛЬ: Бука

«НИТРО. ГАЗ В ПОЛ! ЭПИЗОД 1»

ЛОКАЛИЗАТОР: GFI Russia
ИЗДАТЕЛЬ: GFI/Руссобит-М

NAVY FIELD

ЛОКАЛИЗАТОР: GFI/Руссобит-М
ИЗДАТЕЛЬ: GFI/Руссобит-М

РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

ГОТОВИТСЯ К ВЫХОДУ

Название	Российский издатель	Жанр	Дата выхода
A Vampyre Story: Кровавый роман	Акелла	Adventure	I квартал 2008
Age of Conan: Hyborian Adventures	1С	MMORPG	I квартал 2008
Alone in the Dark: У последней черты	Акелла	Action	I квартал 2008
Armed Assault 2	Акелла	FPS	II квартал 2008
Assassin's Creed	Акелла	Action	I квартал 2008
Aurora: The Secret Within (Проект «Аврора»)	Новый Диск	Adventure	I квартал 2008
Brothers in Arms: Hell's Highway	Бука	FPS	I квартал 2008
City Life 2008 Edition	Акелла	Strategy	I квартал 2008
Civilization 4: Эпоха огня	1С	Strategy	I квартал 2008
Command & Conquer 3: Ярость Кейна	Софт Клаб	Strategy	I квартал 2008
Conflict: Секретные операции	1С	Strategy	I квартал 2008
Devil May Cry 4	1С	Action	2008
Dracula: Origin	Акелла	Adventure	II квартал 2008
Fallout 3	1С	RPG	2008
Field Ops	Акелла	FPS/Strategy	I квартал 2008
Frontlines: Fuel of War	Бука	FPS	Февраль 2008
Gears of War	1С	FPS	I квартал 2008
Guitar Hero 3: Легенды рока	Новый Диск	Simulation	I квартал 2008
Hour of Victory	Новый Диск	FPS	I квартал 2008
Jack Keane (Джек Кейн)	Play Ten Interactive/ Руссобит-М	Adventure	I квартал 2008
Mage Knight: Апокалипсис	Новый Диск	Action	I квартал 2008
Medieval 2: Gold Pack	Софт Клаб	Strategy	Февраль 2008
Mercenaries 2: World in Flames	Софт Клаб	Action	Февраль 2008
Penumbra: Black Plague	1С	FPS	I квартал 2008
Phantasy Star Universe: Ambition of the Illuminus	Софт Клаб	MMORPG	I квартал 2008
Premier Manager. Лига чемпионов 2008	Новый Диск	Simulation	I квартал 2008
Rail Simulator	Новый Диск	Simulation	I квартал 2008
Sam & Max (Сэм & Макс: Первый сезон)	GFI/Руссобит-М	Adventure	I квартал 2008
Seven Kingdoms: Завоеватели	Акелла	Strategy	I квартал 2008
Sherlock Holmes vs The King of Thieves (Шерлок Холмс против Арсена Люпена)	Новый Диск	Adventure	I квартал 2008
Sims. Истории робинзонов	Софт Клаб	Simulation	I квартал 2008
Sinking Island	Новый Диск	Adventure	I квартал 2008
Space Force: Captains	Акелла	Strategy	I квартал 2008
Spiderwick Chronicles	Софт Клаб	Action	I квартал 2008
Spore	Софт Клаб	Simulation	2008
StarCraft + StarCraft: Brood War	Софт Клаб	Strategy	I квартал 2008
SunAge	Акелла	Strategy	I квартал 2008
The Club	Софт Клаб	Action	Февраль 2008
The Settlers. Расцвет империи	Новый Диск	Strategy	I квартал 2008
The Temple of Elemental Evil	Акелла	RPG	I квартал 2008
Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2	GFI/Руссобит-М	FPS	I квартал 2008
Universe at War: Earth Assault	Софт Клаб	Strategy	I квартал 2008

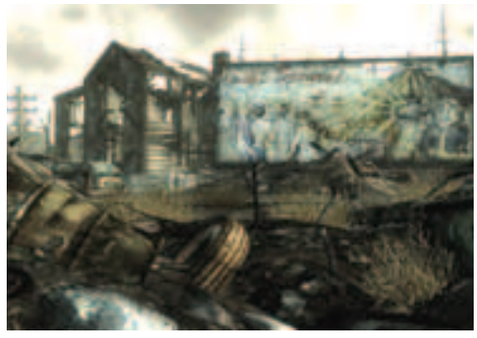


ТАБЛИЦА РУССКОЯЗЫЧНЫХ РЕЛИЗОВ

ВЫШЛО ЗА ПОСЛЕДНИЙ МЕСЯЦ

Название	Оригинальное название	Издатель	Разработчик
CSI: Отягчающие обстоятельства	CSI: Crime Scene Investigation – Hard Evidence	Акелла	Telltale Games
Culpa Innata: Презумпция виновности	Culpa Innata	Акелла	Momentum AS
Empire Earth 3	Empire Earth 3	Софт Клаб	Mad Doc Software
EverQuest 2: Rise of Kunark	EverQuest 2: Rise of Kunark	Akella Online	Sony Online Entertainment
Juiced 2: Hot Import Nights	Juiced 2: Hot Import Nights	Бука	Juice Games
F.E.A.R.: Проект «Персей»	F.E.A.R. Perseus Mandate	Софт Клаб	TimeGate Studios
Kane and Lynch: Смертники	Kane and Lynch: Смертники	1С	IO Interactive
Luxor	Luxor	GFI/Руссобит-М	MumboJumbo
Luxor 3	Luxor 3	GFI/Руссобит-М	MumboJumbo
Operation Blockade: Стальной бастион	Operation Blockade	Акелла	Screaming Games
Overclocked. Оправданная жестокость	Overclocked	Новый Диск	House of Tales
Painkiller: Передозировка	Painkiller: Overdose	GFI/Руссобит-М	Mindware Studios
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	Новый Диск	Infinite Interactive
Spider-Man: Friend or Foe	Spider-Man: Friend or Foe	Новый Диск	Beenox Studios
Sudden Strike 3: Arms for Victory	Sudden Strike 3: Arms for Victory	1С	Fireglow
Акваделик: Быстрее торпеды!	Aquadelic GT	1С	Hammerware/International Hobo
Беовульф	Beowulf: The Game	Бука	Ubisoft Tiwak
Би муви. Медовый заговор	Bee Movie Game	Новый Диск	Beenox Studios
Войны древности: Спарта. Судьба Эллады	Войны древности: Спарта. Судьба Эллады	Руссобит-М	World Forge
В тылу врага 2: Братья по оружию	В тылу врага 2: Братья по оружию	1С	Best Way
Европа 3. Войны Наполеона	Europa Universalis 3: Napoleon's Ambition	1С	Paradox Interactive
Империя превыше всего	Империя превыше всего	Акелла	IceHill
Кодекс войны: Высшая раса	Кодекс войны: Высшая раса	1С	1С: Ino-Co
Космическая федерация 2. Войны дренджинов	Galactic Civilizations 2: Dark Avatar	1С	Stardock Entertainment
Три маленькие белые мышки. День рождения морской крысы	Три маленькие белые мышки. День рождения морской крысы	Новый Диск	Lazy Games
Цыпленок Цыпа: Герой галактики	Disney's Chicken Little: Ace in Action	Новый Диск	Disney Interactive Studios

РЕЙТИНГИ ПРОДАЖ

ПО ДАННЫМ СЕТИ «СОЮЗ»

Номер	Название	Издатель
	DVD-BOX	
1.	Need for Speed ProStreet	Софт Клаб
2.	F.E.A.R. Проект «Персей». Русская версия	Софт Клаб
3.	Crysis	Софт Клаб
4.	The Sims 2: Путешествия	Софт Клаб
5.	The Sims 2	Софт Клаб
6.	The Sims 2: Молодежный стиль – Каталог	Софт Клаб
7.	FIFA 08	Софт Клаб
8.	SimCity: Город с характером	Софт Клаб
9.	Call of Duty 4: Modern Warfare	ND Games
10.	Call of Duty 4: Modern Warfare	ND Games
	JEWEL-BOX	
1.	Kane & Lynch: Смертники	1C
2.	Call of Duty 4: Modern Warfare	ND Games
3.	В тылу врага 2: Братья по оружию	1C
4.	Heroes of Might and Magic 5. Gold Edition	Нивал
5.	Unreal Tournament 3	ND Games
6.	Рататуй	Новый Диск
7.	Полный привод 2: Hummer	1C
8.	Отель «У погибшего альпиниста»	Акелла
9.	Нэнси Дрю. Сокровище королевской башни	Новый Диск
10.	Blacksite	ND Games

САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ

The Club

ЖАНР
Action

РАЗРАБОТЧИК
Bizarre Creations

ИЗДАТЕЛЬ
Софт Клаб

ЛОКАЛИЗАТОР
Софт Клаб

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Не объявлено

URL
www.bizarrecreations.com/games/the_club/
www.softclub.ru/games/game.asp?id=10813

Богачи, уставшие от жизни, находят новый способ развлечения – смертельные поединки. Обезумевшие миллионеры собираются на площадках по всему свету, чтобы делать ставки и веселиться, наблюдая за тем, как участники секретного шоу проливают свою кровь, пытаясь выжить под обстрелом десятков наемников. Из ***The Club*** может выйти отменный компьютерный тир.

Локализатор	Жанр	Рейтинг рецензии
Акелла	Adventure	нет
Акелла	Adventure	нет
Софт Клаб	Real-Time Strategy	нет
Akella Online	MMORPG	нет
Бука	Racing	6.0
Софт Клаб	First-Person Shooter	нет
1C	Action	нет
GFI/Руссобит-М	Logic	нет
GFI/Руссобит-М	Logic	нет
Акелла	Shooter	нет
Новый Диск	Adventure	нет
GFI/Руссобит-М	First-Person Shooter	нет
Новый Диск	Logic	нет
Новый Диск	Action	нет
1C	Real-Time Strategy	нет
Логрус	Racing	нет
Бука	Action	нет
Новый Диск	Racing	нет
нет	Real-Time Strategy	нет
нет	Real-Time Strategy	нет
Snowball Interactive	Real-Time Strategy	нет
нет	Strategy	нет
нет	Turn-Based Strategy	нет
Snowball Interactive	Turn-Based Strategy	нет
нет	Adventure	нет
Snowball Interactive	Action	нет

СОБИРАЕШЬСЯ КУПИТЬ ЦИФРОВИК?

ЛУЧШИЕ Цифровые КАМЕРЫ

УЗНАЙ БОЛЬШЕ
О КАЖДОЙ МОДЕЛИ!
подробный гид покупателя
цифровых камер

КУПИКАМЕ.РУ
www.kupikame.ru

ЭКОНОМИТ ВРЕМЯ И ДЕНЬГИ

НЕИЗГЛАДИМЫЙ СЛЕД

СЦЕНЫ, КОТОРЫЕ МЫ ЗАПОМНИЛИ

ТЕКСТ:
Роман Епишин,
Анна Садкова,
Геннадий Сапрыкин,
Антон Костюкевич,
Виктор Анохин

Индустрия электронных развлечений с самого своего рождения стремится догнать и перегнать кинематограф. Программисты изобретают все более совершенные технологии, дизайнеры рисуют реалистичные пейзажи, однако далеко не каждый проект оставляет в памяти неизгладимый след. Большинство из них забываются вскоре после финальных титров, а некоторые отправляются на полку после непродолжительного, получасового, знакомства. Этот материал мы посвятили тем немногим играм, которые не просто развлекают публику, но шокируют, впечатляют и поражают ее эмоционально сильными сценами, достойными кадров лучших фильмов и целых глав из самых интересных книг. Предупреждаем: в статье раскрываются многие сюжетные ходы, так что если ты не видел какую-то из представленных игр, подумай, стоит ли читать про нее.

CRYSIS

Разработчик: Crytek
Дата выхода: 13 ноября 2007 года

Первые несколько часов ***Crysis*** подозрительно напоминает приснопамятную ***Far Cry***. Та же тропическая растительность, те же поездки на грузовиках и джипах, однако позднее события набирают обороты. Герой участвует в грандиозном танковом сражении, продирается сквозь лабиринт инопланетного корабля и наконец вываливается обратно в джунгли. Вот здесь-то зрителя и поджидает шок – разработчики превратили тропики в арктическую пустошь, и эта сцена надежно впечатывается в память. Вместо буйной сочно-зеленой растительности в кадре оказывается настоящий ледяной лес, будто сошедший с картины сюрреалиста. Сумасшедший пейзаж дополняют статуи застывших в разнообразных позах солдат – прогулка по военному лагерю напоминает экскурсию в музей восковых фигур мадам Тюссо. От выстрелов промороженные насквозь тела и предметы превращаются в ледяную крошку, с неба хлопьями валит снег, а над головой вместо южного ветра бушует пурга. Crysis стоит пройти хотя бы ради этого пейзажа, настолько контрастной картины не увидишь даже в голливудских блокбастерах.

HALO: COMBAT EVOLVED

Разработчик: Gearbox Software и Bungie Studios
Дата выхода: 30 октября 2003 года

Шутер ***Halo: Combat Evolved***, благополучно мигрировавший на PC с Xbox, трудно отнести к жанру ужасов – большая часть игры проходит в стремительных перестрелках, где бояться нечего. Тем не менее один эпизод запоминается именно леденящим кровь паническим страхом. Такой эффект достигается во многом благодаря виртуозной режиссуре: главный герой Мастер Чиф (Master Chief) попадает в просторный пустой зал и обнаруживает там оружие и амуницию, оставшиеся от предыдущего взвода, но самих солдат не встречает. Вынув из брошенного кем-то шлема чип с видеозаписью произошедших событий, он видит полчища странных созданий, атакующих людей. Сотни мелких тварей буквально сминают перепуганных пехотинцев, после чего ролик обрывается. А мгновение спустя из всех щелей на Чифа набрасываются те же самые существа, более всего похожие на головастиков с пучками щупалец. Они умирают от одной пули, но компенсируют слабость числом – живая копошащаяся масса буквально заливает пол, угрожая поглотить любого, кто встанет на пути. Впоследствии цивилизацию инопланетных паразитов так и назвали – Потоп (Flood).

FAHRENHEIT

Разработчик: Quantic Dream
Дата выхода: 20 сентября 2005 года

Авторы психологического триллера ***Fahrenheit*** предусмотрели три финала захватывающей истории, достичь которых можно разными способами. Наиболее благоприятным исходом для главного героя по имени Лукас кажется возвращение к нормальной жизни: он всего лишь песчинка в противостоянии могущественных, как сама стихия, сил, поэтому о большем нечего и мечтать. Тем не менее завершение приключений таким образом – далеко не лучший выход из положения. Более всего будут поражены те, кто сумеет одолеть всех врагов, проявив недюжинную реакцию и ловкость. Вместо скучного, серого Нью-Йорка или заснеженных подземелий (их показывают в негативном финале) они увидят пеструю, залитую солнцем поляну, голубое бездонное небо и красивое, усыпанное цветами дерево. Сам Лукас при этом остается уставшим, измученным человеком, но из его слов становится ясно, что, узнав тайну дитя Индиго, он существенно изменился, сравнявшись по силе с богами. Неожиданная, яркая и немного безумная концовка эффектно контрастирует с мрачной в целом игрой, приятно шокируя зрителя.

WARCRAFT 3: REIGN OF CHAOS

Разработчик: Blizzard Entertainment
Дата выхода: Июнь 2002 года

Сценарий ***Warcraft 3: Reign of Chaos*** увлекает сильнее многих фильмов. Авторы сплели грандиозную паутину интриг, где враги неожиданно становятся друзьями, и наоборот. Именно эти перевоплощения, кардинальная смена ценностей и образов запоминаются больше всего. Речь идет о бесстрашном принце Артасе Менетиле (Arthas Menethil), возглавляющем легионы королевства Лордэрон (Lordaeron). Он хорош собой, крепок духом и телом, а главное – готов на все ради своего народа. Преследуя коварного врага, он обнаруживает ледяную пещеру, где сокрыт магический меч Фростморн (Frostmourne), с чьей помощью можно одолеть даже самых могущественных недругов. Вот только взамен за сокрушительную энергию клинок требует душу владельца, и Артас преображается. Домой возвращается не златовласый красавец, а седой воин с погасшими глазами. Он убивает отца-короля, которого должен был защищать, и подчиняет империю людей иным идеалам. Окровавленная корона, скатившаяся на пол тронного зала, подчеркивает трагичность момента.

NEVERHOOD

Разработчик: DreamWorks Interactive
Дата выхода: 1996 год

Счастливая улыбка, прочно обосновавшись на твоем лице с первых же кадров игры, едва ли покинет его до финала. Причина тому колоритный главный герой – этакая пластилиновая сосиска с развязной походкой. Но как минимум одна сцена не просто вызовет ухмылку, а гарантированно заставит сползти под стол в приступе истерического смеха. Путешествуя по забавной стране, персонаж напарывается на огромного, явно плотоядного жука и, недолго думая, пускается наутек. По пути он врезается в гигантский мухомор, выковыривает из глаза оторвавшийся от гриба кусок, дважды промахивается мимо двери в убежище, падает в обморок, приходит в себя на «руках» у чудовища, истошно орет и наконец заскакивает в спасительный домик. Кто к этому моменту не свалится со стула, увидит продолжение истории – находчивый искатель приключений скармливает преследователю вместо себя вязанку динамитных шашек, тварь взрывается, а ее оторванная клешня падает аккурат рядом с местным нищим. Вместо того чтобы в ужасе шарахнуться прочь, тот достает нож с вилкой и принимается за трапезу. Занавес.

MAFIA

Разработчик: Illusion Softworks
Дата выхода: 29 августа 2002 года

Гангстерский боевик ***Mafia*** принадлежит к числу тех немногих проектов, которые не просто развлекают публику, но содержат в себе некое глубокомысленное послание, пищу для размышлений. Вся игра подается как «чистосердечное признание» главного героя по имени Томми. В бытность простым таксистом он связывается с криминальными структурами и по уши увязает в темных делишках. На протяжении бандитской «карьеры» юноша не раз оказывается перед тяжелым моральным выбором, мучается угрызениями совести и наконец решает сдаться полиции, заложив всех бывших подельников во главе с доном Сальери. Кажется, вот он – логичный финал, но не все так просто. В заключительной сцене зрителю показывают изрядно постаревшего, седого Тома, поливающего лужайку перед собственным коттеджем. У него есть семья, деньги, пивное брюшко – словом, жизнь удалась. Идиллию нарушают два молодчика в плащах и шляпах: со словами «мистер Сальери шлет вам привет» они расстреливают героя в упор. После этого голос за кадром произносит блестящий монолог о равновесии и неотвратимом возмездии за все содеянное – отличный урок, который не грех запомнить на всю жизнь.

MAX PAYNE

Разработчик: Remedy Entertainment
Дата выхода: 24 июля 2001 года

Создатели ***Max Payne*** великолепно сыграли на контрастах, доходчиво передав игроку пьянящую радость от осуществления «американской мечты». В самом начале драмы преуспевающий полицейский Макс Пэйн имеет все, что только можно желать: интересную высокооплачиваемую работу, верных друзей, красавицу-жену и дом в престижном районе. Но главное – у него родилась дочь, и этим важным событием начался новый этап счастливой жизни. Отлично поставленный закадровый голос и калейдоскоп ярких, стильно нарисованных кадров заставляют проникнуться величием момента и лично ощутить переполняющие героя светлые эмоции. А затем размеренное течение будней грубо обрывается. Вернувшись домой, Макс обнаруживает жену и дочь убитыми. Создатели не стали церемониться со зрителем, продемонстрировав смерть во всей ее неприглядности: окровавленная женщина раскинулась на супружеском ложе, а младенец – прямо на полу у перевернутой колыбели. Не каждый режиссер рискнет подвергать публику такому шоку, отпечаток от этой сцены сохраняется в памяти надолго, а у самых впечатлительных – навсегда.

HALF-LIFE 2: EPISODE TWO

Разработчик: Valve Software
Дата выхода: 10 октября 2007 года

Half-Life 2: Episode Two буквально нашпигована неожиданными событиями, проливающими свет на историю сериала. Ни в одной из предыдущих частей сценаристы так не загружали игрока происшествиями, и ни один финал не сравнится с драматичной развязкой этого эпизода. Под ударом враждебных сил неожиданно оказался доктор Эли Вэнс (Eli Vance), милый старикан, относившийся к Гордону как к сыну. На протяжении самых тяжелых сражений он совершенно искренне переживал за него и свою дочь Аликс, в минуты кратких передышек тепло общался с героями, заботился о них. Авторы сделали все, чтобы расположить игроков к этому персонажу, а затем… безжалостно и жестоко его убили. Когда кажется, что наши снова победили и до окончательного разгрома иномирных захватчиков остается всего несколько шагов, в зал, где беседуют Эли, Гордон и Аликс, врываются два огромных слизня. Используя телекинез, они обездвиживают людей, и одна из тварей пронзает ученому череп своим хоботом. Отец мучительно умирает прямо на глазах у дочери – игра заканчивается полными боли рыданиями девушки над обезображенным телом.

PREY

Разработчик: Human Head Studios и 3D Realms Entertainment
Дата выхода: 11 июля 2006 года

Ничто не обеспечивает такого эмоционального подъема, как защита собственной женщины, особенно если она красива, сексуальна и совершенно беспомощна. В самом начале экшена ***Prey*** главному герою по имени Томми (Tommy) удается вырваться из лап пришельцев, но его дедушка и подруга Джен (Jen) остаются в плену. Старика впоследствии жестоко убивают на глазах у внука, и перспектива лишиться невесты столь же ужасным способом заставляет взяться за истребление инопланетян с двойным усердием. По сути, авторы внушают игроку мысль, что главная его задача – спасти барышню, поэтому воображение невольно рисует красивый хеппи энд с воссоединением любящих сердец. Возможно, поэтому роковая сцена застает врасплох и оборачивается серьезным потрясением. В одном из помещений иноземного корабля героя встречает огромный агрессивный монстр, в спину которого буквально вживлена страдающая девушка. Разделавшись с тварью, Томми неминуемо убьет возлюбленную, ведь она включена в кровеносную систему чудовища, однако у юноши не остается выбора. В итоге агонизирующую бедняжку приходится добивать собственными руками – чтобы не мучилась.

QUAKE 4

Разработчик: Raven Software
Дата выхода: 18 октября 2005 года

Несмотря на то что разработчики год от года все больше стремятся к реализму, они все-таки опасаются окончательно стирать грань между виртуальным и настоящим мирами. Виной тому неусыпный контроль капризных цензоров и просто эстетические соображения – не каждый захочет «любоваться» вываливающимися внутренностями или слишком правдоподобной «расчлененкой». ***Quake 4*** в этом отношении вполне политкорректна: люди сражаются с уродливыми монстрами, убивать которых совсем не зазорно, а солдаты гибнут без пугающей агонии. Правда, в одном эпизоде авторы все-таки дали волю воображению и подвергли слабонервную публику суровому испытанию. По сюжету главный герой попадает в плен к иноземным захватчикам строггам, собирающимся превратить его в солдата собственной армии. Вот только воинов из плоти и крови твари не признают, стремясь заменить как можно больше органов синтетическими имплантатами. Сцена подается от первого лица: ты видишь собственное обнаженное (до трусов) тело, вонзающиеся в него штыри и циркулярную пилу, отсекающую ноги. О такой мелочи, как наркоз, инопланетяне не слышали…

Мышки семейства Microsoft IntelliMouse Explorer 1.1a отличаются небольшой ценой и удобной формой корпуса.

МЫШИНЫЕ ИСТОРИИ

ТЕКСТ: ВИКТОР "PROZED" БАРДОВСКИЙ

Эргономичная форма – это прежде всего обилие удобных выемок и плавных линий.

Манипулятор «мышь» (в обиходе просто «мышь» или «мышка») – одно из указательных устройств ввода (англ. pointing device), обеспечивающих взаимодействие пользователя с компьютером, – такое определение компьютерной мышке дает «Википедия». Однако мы-то с вами точно знаем, что мышь – это инструмент уничтожения врагов в разнообразных сетевых стрелялках и ролевых играх. Начало этому безобразию в 1963 году положил изобретатель из Стэнфордского исследовательского института **Дуглас Энгельбарт** (Douglas Engelbart). Его детище больше походило на сломанную детскую машинку с двумя колесами, но идею впоследствии усовершенствовали и в манипуляторе появился прорезиненный шарик, который при перемещении вращал колесики, спрятанные внутри мышки и отвечающие за движение курсора по горизонтали и вертикали. В таком виде компьютерный «грызун» существовал до конца XX века, пока на смену шарику не пришел оптический сенсор (впервые – в мышках **Microsoft**), обеспечивающий лучшую передачу информации от манипулятора к компьютеру. Заодно решили беду, преследовавшую каждого владельца мышки, – загрязнение шарика и снимающих информацию о его перемещении роликов, приводящее к заеданию мыши и необходимости периодической ее чистки.

Технология оптических мышей жива до сих пор, хотя уже несколько лет активно развивается новое поколение датчиков, использующих для подсветки лазер. Они отличаются низким энергопотреблением, а также большей точностью и надежностью даже по сравнению с оптическими братьями, не говоря уже о шариковых «динозаврах». А ведь точность мышки – один из определяющих параметров при выборе манипулятора, если на нем планируется играть. Чем точнее сенсор, тем проще тебе будет попасть в противника в ***Quake*** и тем удобнее выбирать группу войск в стратегиях, подобных

StarCraft. С приходом лазерных технологий решилась и другая проблема: датчики оптических мышек безбожно глючили на стеклянных и зеркальных поверхностях – курсор только дергался из стороны в сторону, нельзя было работать. Сенсор современного лазерного манипулятора практически невозможно сбить, на каком бы необычном покрытии ему ни пришлось двигаться. Недостаток у него один – более высокая по сравнению с оптическими коллегами цена.

Новые датчики и отсутствие шариков с роликами – это конечно, хорошо, но вместе с этими мало интересными рядовому пользователю наворотами развивалось и такое ответвление «мышиного» дизайна, как эргономика или, по-простому, – удобство пользования. Основным игроком этого рынка стала компания Microsoft, которая еще во времена шариковых «грызунов» выпускала манипуляторы необычной изогнутой формы *Microsoft IntelliMouse*, ложившиеся в руку как влитые, за что и завоевали немалую популярность среди как рядовых геймеров, так и более продвинутых любителей сетевых баталий в Quake, StarCraft и ***Unreal Tournament***. Впоследствии гнутую форму оставили без радикальных преобразований и корпуса новых моделей лишь незначительно менялись в угоду дизайнерской мысли. В итоге недавно Microsoft вообще решила выпустить серию мышек, по форме повторяющих первые опыты компании в области эргономичных оптических мышей (новая модель носит имя старого манипулятора *Microsoft IntelliMouse Explorer 3.0* с добавлением в конце слова *New*). Параллельно с эргономичными манипуляторами развивались и классические мыши без внешних прибамбасов – ярким примером их являлись модели *Mitsumi Classic* и *Logitech MX300*. Обе полностью игнорировали такое понятие, как эргономика, поэтому круг их почитателей был весьма ограничен. Хотя сказать, что пользоваться ими совсем уж неудобно, нельзя.

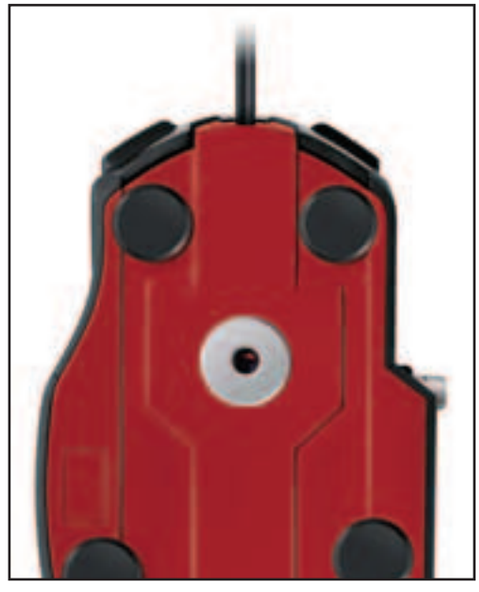
На начальном этапе не было единого представления о том, как должна выглядеть компьютерная мышь, сколько на ней должно быть кнопок и за что они должны отвечать. С развитием технологий и появлением новых оконных операционных систем (например, ***Microsoft Windows***) все производители манипуляторов разделились на два лагеря: приверженцев трехкнопочных мышей и сторонников двухкнопочной концепции. Спор между противоборствующими сторонами разрешился лишь после того, как появилось колесико прокрутки, которое не только облегчило процесс изучения сайтов в интернете и просмотра документов, но и могло в случае необходимости использоваться в качестве третьей кнопки.

MICROSOFT SIDEWINDER

Форма:	**Эргономичная для правшей**
Клавиши:	**6 + 3 для изменения разрешения**
Сенсор:	**Лазерный 2000dpi**
Светодиоды:	**Отображают разрешение и макрокомбинации**
Вес:	**Изменяемый, 126–156 г**

Одним из последних продуктов компании Microsoft, который вобрал в себя самые прогрессивные инновации мира компьютерных манипуляторов, стала модель Microsoft SideWinder, ориентированная на киберспортсменов. Помимо того, что мышь обладает футуристичным дизайном, она умеет на лету переключать чувствительность сенсора с 400 до 2000dpi, что явно понравится профессионалам. Также мышь оборудована специальным дисплеем, на который выводится информация о чувствительности датчика в настоящее время. На девайсе расположены четыре грузика, с помощью которых можно изменять вес мышки, и есть возможность поменять лапки устройства, чтобы достичь лучшего скольжения. Есть еще функция поворота на 180 градусов. В комплекте с SideWinder идет специальный якорь, удерживающий кабель манипулятора и не позволяющий ему елозить по столу, и небольшой бокс для аксессуаров.

Слева – коробочка с грузиками, которые вставляются в мышку и утяжеляют ее.



Значимость дополнительных клавиш для геймеров трудно переоценить – на них можно повесить любые игровые действия

Мышь Mitsumi вызывает теплые ностальгические чувства у ветеранов Quake и StarCraft.

Первая шариковая мышь Microsoft, определившая форму манипуляторов MS на многие годы.

Мышку с одной кнопкой до сих пор можно приобрести с ноутбуками и моноблоками Apple.

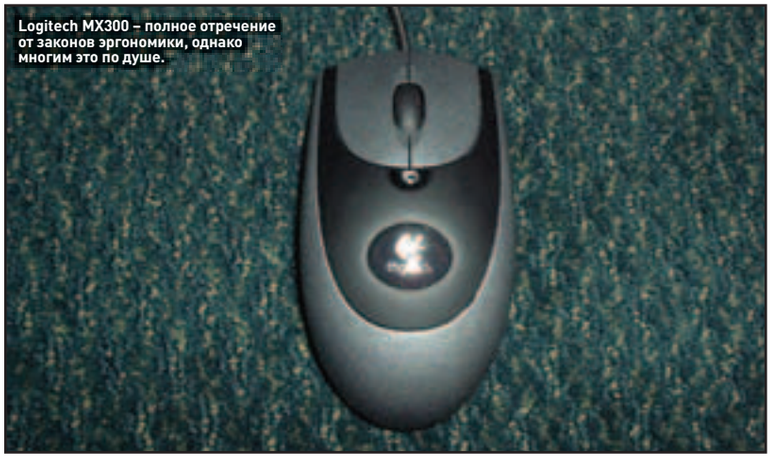
С этого момента началась эра двухкнопочных манипуляторов, а их трехкнопочные коллеги ушли в историю. Особняком долгое время держалась компания **Apple**, операционная система который вообще была заточена под манипуляторы с единственной рабочей кнопкой, но впоследствии и этот бастион пал.

Современная мышка помимо двух рабочих клавиш и колесика прокрутки несет на корпусе огромное количество дополнительных кнопок, которые начинают работать после установки специального программного обеспечения (например, драйвера ***IntelliPoint*** от Microsoft). Для некоторых категорий пользователей эти дополнительные клавиши не более чем декорация, хотя на самом деле они крайне удобны, ведь им можно задать любую функцию: от закрытия активного окна в операционной системе до вызова панели управления настройками манипулятора. Значимость же дополнительных клавиш для геймеров трудно переоценить – на них можно повесить любые игровые действия, например – переключение между видами оружия или использование того или иного умения героя. Располагаются дополнительные кнопки, как правило, на правом или левом борту «грызуна», но так, что случайно их нажать почти невозможно (примером удачного расположения является *Microsoft IntelliMouse 1.1a*). Отдельно стоит сказать о клавишах, отвечающих за переключение настроек чувствительности датчиков, – эта особенность чаще используется профессиональными игроками в ***Counter-Strike***, которым в разных игровых ситуациях нужна разная чувствительность рабочего инструмента. Например, при использовании АК-47 лучше, чтобы чувствительность мышки была повыше, так как часто приходится резко разворачиваться на 180 градусов. А вот для снайпера важнее, чтобы чувствительность была пониже и он мог четко целиться в головы врагам.

Отличительной особенностью современных «грызунов» являются материалы, из которых изготовлены рабочие поверхности мышки. Ведущие производители исповедуют очень правильный подход к созданию мышек – все поверхности, с которыми контактирует пользователь в процессе работы, изготовлены из качественного, приятного на ощупь и зачастую прорезиненного пластика. Многим может показаться, что это пустая прихоть дизайнеров, из-за которой устройство к тому же становится дороже, но на деле использование подобных материалов значительно облегчает жизнь пользователю. Качественные материалы отделки не только радуют глаз, но и не позволяют манипулятору скользить в руке, что немаловажно в серьезном матче в Quake или во время крупного рейда

Одна из лучших оптическим мышек для геймеров – Microsoft IntelliMouse Explorer 3.0a.

Первые мышки были больше похожи на сломанную детскую машинку.


Logitech MX300 – полное отречение от законов эргономики, однако многим это по душе.

Чистка шариковой мыши – когда-то знакомый каждому ритуал

Для извлечения шарика из мышки нужно сначала вывернуть пластиковую заглушку.

в ***World of Warcraft***, когда от напряжения ладонь начинает потеть.

Также важным признаком хорошего манипулятора является качественное скольжение по рабочей поверхности (коврику, столу). Плавность и легкость перемещения устройства обеспечивает большое количество лапок, изготовленных из качественных материалов, например пластика с тефлоновым напылением. У новейшей модели *Microsoft SideWinder* насчитывается пять широких контактных лапок, обеспечивающих отменное качество скольжения, которое раньше могло быть достигнуто лишь при помощи специальных наклеек, так называемых скейтов для мыши (англ. mouse skates).

Что же касается киберспортсменов, то единого мнения по поводу того, какие мышки лучшие для профессиональных геймеров, не существует – каждый играет на том манипуляторе, который пришелся ему по душе. Одно известно точно – манипулятор должен быть проводной, подключаемый через высокоскоростной интерфейс USB. Беспроводные приспособления выглядят так же, как их «хвостатые» близнецы, однако чувствительность их все еще оставляет желать лучшего с точки зрения профессионального геймера. К примеру, лучший отечественный игрок в Quake **Антон "Cooller" Синьгов** предпочитает продукцию Microsoft (с любимой Microsoft 1.1a он не расставался многие годы), а большинство профессиональных игроков в StarCraft утверждают, что лучше манипуляторов **Logitech** ничего нет (большинство предпочитают Logitech MX300). Часть профи пользуются мышками от компании **Razer**, хотя в последнее время Microsoft значительно укрепила свои позиции и среди этой аудитории, выпустив на рынок мышь *Habu*, которая по своим эргономическим характеристикам крайне близка к Razer.

Многие компании сейчас пытаются производить манипуляторы для профессиональных геймеров, но лидеры рынка, определившиеся еще в конце прошлого века, продолжают укреплять позиции. Прочнее других на ногах стоят две фирмы – Microsoft и Logitech, и финальная битва производителей за клиента еще впереди. Пока же мы просто наслаждаемся качеством современных манипуляторов и с ностальгией вспоминаем времена, когда открывали корпус шариковой мышки, чтобы убрать грязь, налипшую на ролики. Эх, где же ты, моя первая мышь... **PCG**

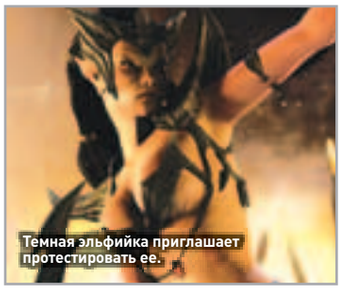
Обновленная версия Microfost IntelliMouse Explorer 3.0 New отличается от предка лишь технологической начинкой.

EDITORIAL

Бодрого времени суток!
Россия выходит на лидирующие позиции там, где раньше ее не было даже в списке аутсайдеров. Речь не только об экономических и политических достижениях, но и об успехах в области онлайн-развлечений. Анонсируются отечественные MMORPG мирового уровня, на территории страны официально издается все больше западных хитов. Даже флагманы индустрии стали ориентироваться на наш рынок – например, **Blizzard** начала переводить ***WoW*** на русский. Появление холдинга **Astrum Online** (см. новости) – вовсе знаковое событие. Вот уж точно, за державу не обидно!

Андрей "Q-Tuzoff" Теодорович

БЕТА-ТЕСТ


Темная эльфийка приглашает протестировать ее.

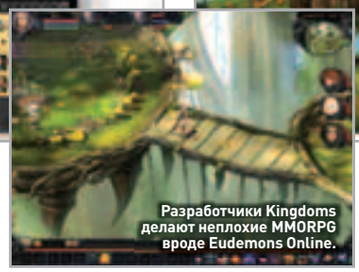
WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

На данный момент ***Warhammer Online: Age of Reckoning*** остается единственной значительной онлайновой ролевкой, в бета-тестировании которой можно поучаствовать (речь идет о еще не вышедших проектах. – *Прим. ред.*). Интерес к известной фэнтези-вселенной просто невероятный. Студия **EA Mythic** сообщила, что о своем желании вступить в ряды тестеров уже заявили полмиллиона геймеров. Разумеется, не всем им достанется заветный «золотой» ключик, открывающий доступ к игре, однако количество первопроходцев уже исчисляется десятками тысяч. Вот только хорошо ли это? По мнению **Ричарда Гэрриотта** (Richard Garriott), однозначно – нет. Создатель **Ultima Online** считает, что привлек к тестированию своей последней разработки ***Tabula Rasa*** слишком много геймеров, и те, увидав игру в сыром виде, не захотели потом становиться ее подписчиками.

«ГЕРОИ» ПОКОРЯЮТ ОНЛАЙН

Kingdoms – необычный адд-он к HoMMV.

Браузерные «Герои» обречены на успех в России.


Разработчики Kingdoms делают неплохие MMORPG вроде Eudemons Online.

Французское издательство **Ubisoft** анонсировало очередной проект во вселенной «меча и магии». Называется он ***Heroes of Might and Magic Kingdoms*** и является онлайновой многопользовательской игрой. Однако это не дорогостоящая MMORPG вроде ***World of Warcraft***, а всего лишь браузерная стратегия. В директорате Ubisoft явно не дураки сидят. Там прекрасно знают, что серия ***Heroes of Might and Magic*** пользуется огромной любовью в России, Восточной Европе и Китае, где браузерные игры не уступают по популярности самым выдающимся MMORPG.
HoMM Kingdoms не требует покупки диска с игрой, скачивания каких-либо файлов и инсталляции. Все, что нужно, – это интернет-соединение, причем проблем не должно возникнуть даже у обладателей стареньких модемов. Тысячи геймеров смогут обзавестись виртуальными королевствами, создать своих героев, торговать и повести в бой огромные армии. Ну и самое приятное – игра будет абсолютно бесплатной. Скорее всего, Ubisoft планирует зарабатывать на микроплатежах за дополнительный контент.
К сожалению, созданием HoMM Kingdoms занята не наша **Nival Interactive**, а китайская студия **TQ Digital Entertainment**, известная азиатским геймерам по многопользовательским проектам ***Zero Online***, ***Eudemons Online*** и ***Conquer Online***. Релиз новой «героической» игры состоится совсем скоро – весной. Ты можешь прямо сейчас зарегистрироваться на официальном сайте (**www.hommkingdoms.com**) и принять участие в бета-тесте.

ВЕЛИКАЯ ОТЕЧЕСТВЕННАЯ КОНСОЛИДАЦИЯ

Разработка игр дорожает, конкуренция растет, и, чтобы выжить и преуспеть, компаниям приходится объединяться. Так, недавно четыре российские компании – **Nival Online**, **IT Territory**, **TimeZero** и **NIKITA.Online** слились в бизнес-экстазе и породили на белый свет холдинг **Astrum Online Entertainment**. Вышеназванные фирмы специализируются на онлайновых играх и знакомы тебе по таким популярным ММО-проектам, как ***«Сфера»***, ***TimeZero***, ***«Территория»*** и ***«Жуки@Mail.Ru»***. Бывшие конкуренты решили не тратить время и деньги на борьбу друг с другом, а объединить силы, чтобы удовлетворить все запросы российских геймеров и выйти на западный рынок.
«*Создание Astrum Online Entertainment – это первая крупная консолидация на отечественном игровом рынке*, – заявил президент Nival Online **Сергей Орловский**. – *Сейчас на долю объединившихся компаний приходится 45 процентов российского рынка онлайн-игр, что уже делает Astrum Online Entertainment лидером в этом секторе. В краткосрочных планах к концу 2008 года – увеличение доли до 65 процентов*».

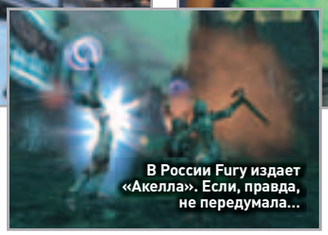
У TimeZero теперь новый хозяин.

Granado Espada: вот таких красоток Nival продвигает на российский рынок.

FURY РАЗОРИЛА РАЗРАБОТЧИКА

Fury оказалась коммерческим кошмаром.

Купи Fury, и она тебя поцелует.


В России Fury издает «Акелла». Если, правда, не передумала...

Онлайновый многопользовательский экшен ***Fury*** является самым амбициозным австралийским ММО-проектом. Компания **Auran** потратила на его разработку больше 13 миллионов долларов. Накануне релиза стартовал турнир **Fury Challenge**, в ходе которого спонсоры раздали геймерам призов на 2 миллиона баксов. Однако, когда игра добралась до магазинов, оказалось, что она… никому не нужна. Fury привлекла лишь несколько тысяч подписчиков.

Ужасный старт дорогостоящего проекта довел Auran до банкротства. Исполнительный директор компании **Тони Хиллиэм** (Tony Hilliam) не спешил сообщать грустную новость, уповая на чудо. Увы, всевышний остался глух к молитвам австралийских игроделов, и семьдесят сотрудников Auran стройной колонной отправились на биржу труда. Часть из них уже устроилась на службу в студию **Tantalus**. Все уволенные получат зарплаты, отпускные и выходные пособия. Вскоре кредиторы решат, дать ли Auran второй шанс, или же ликвидировать компанию.

Судьба Fury пока не ясна. Издатель игры – **Gamecock** – принял решение отказаться от абонентской платы. Теперь ты можешь совершенно бесплатно скачать клиент с официального сайта и наслаждаться многопользовательскими схватками сколько душеньке угодно. Предполагается, что халява привлечет в кровавый мир Fury десятки тысяч геймеров. Техподдержкой игры заняты несколько сотрудников Auran, им помогают китайские наймиты. Возможно, у Fury все-таки есть будущее…

WORLD OF WARCRAFT УЧИТ РУССКИЙ

Не раз и не два в **«РС ИГРЫ»** приходили письма с вопросом: когда выйдет локализованная версия ***World of Warcraft***? Что ж, друзья, в **Blizzard Entertainment** услышали мольбы русских фэнов «ВоВки». Уже в этом году самая популярная западная MMORPG выучит язык Пушкина (ранее она владела только английским, испанским, французским и немецким). «*Учитывая количество и активность русских в WoW, давно пора было это сделать!*» – заявил президент «Метелицы» **Майк Морхэйм** (Mike Morhaime).

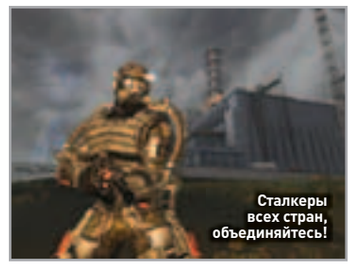
Blizzard не стала просить отечественные издательства помочь с локализацией. Сейчас компания активно нанимает русскоговорящих сотрудников в свои французский и ирландский офисы. Им предстоит перевести World of Warcraft, запустить официальный российский сайт, наладить связи с геймерами, а после осуществлять круглосуточную техподдержку. Работы много, но для Blizzard, как известно, нет ничего невозможного. Обновление, обучающее WoW русскому, должно стать доступным для скачивания в 2008 году. Правда, когда конкретно, пока неизвестно.

Новость от Blizzard стала отличным подарком на новый, 2008 год.

Все адд-оны WoW тоже будут переведены.

Diablo идет в онлайн?

Blizzard Entertainment неохотно рассказывает о своих проектах, особенно если пока не готова показать их в деле. Однако шила в мешке не утаишь, а уж тем более не спрячешь новую MMORPG. После того как на сайте компании в очередной раз вывесили сообщение о наборе работников, геймеры развернули бурную дискуссию на официальном форуме ***World of Warcraft***. У одного из сотрудников «Метелицы», видимо, сдали нервы, и он признал: Blizzard трудится над неанонсированной ММО-игрой и она не имеет никакого отношения к WoW. Ходят упорные слухи, что секретный проект – это ***World of Diablo***…


Сталкеры всех стран, объединяйтесь!

Недавно сотрудники киевской компании **GSC Game World** в очередной раз общались в интернете с фэнами шутера ***S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl***. Кто-то спросил, стоит ли надеяться на появление ***S.T.A.L.K.E.R. Online***. Последовал любопытный ответ: если речь идет о кооперативном режиме прохождения, то нет, не стоит – на каждом компьютере природа ведет себя по-своему, синхронизация проблематична. А вот ММО-игра во вселенной S.T.A.L.K.E.R. вполне возможна. Как оказалось, в GSC Game World серьезно думают о многопользовательском проекте. Надеемся, разработчикам хватит смелости.

- Стой, стрелять буду!
- Стою...
- Стреляю!

ОНЛАЙНОВАЯ ДЕГУСТАЦИЯ

ТРИАЛЫ ЛУЧШИХ MMORPG

Для многопользовательских онлайновых игр 2007 год выдался не самым удачным. Всего один безоговорочный хит – ***The Lord of the Rings Online*** и горстка весьма неоднозначных проектов. К счастью, многие из них можно опробовать бесплатно благодаря trial-программам. Всего пара-тройка халявных дней помогут избежать печальной ситуации с котом в мешке. Девиз сегодняшнего выпуска – семь дней тестируй, один раз – плати!

ТЕКСТ: АНДРЕЙ "Q-TUZOFF" ТЕОДОРОВИЧ

Tabula Rasa

WWW.PLAYTR.COM

ТРИАЛ-ПЕРИОД
3 дня

АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА
$15, триал 3 дня

ПЛЮСЫ
Масса оригинальных и свежих наработок, проработанная вселенная и сюжет, атмосфера научно-фантастического боевика

МИНУСЫ
Реализация многих идей – как в анекдоте про «недопить или перепить»

ИТОГО
Кто-то скажет, что Гэрриотт держит марку, кто-то разнесет его новое детище в пух и прах. Но попробовать все-таки стоит

Ричард Гэрриотт никогда не брался за халтуру и ширпотреб. Однако, как и любому гению, ему не слишком ведомо чувство меры в собственном творчестве. По мнению многих критиков, в ***Tabula Rasa*** хватает здравых и свежих идей, вот только реализованы они не лучшим образом – с некоторыми получился перегиб (бои чересчур аркадны), другим, наоборот, не уделили должного внимания (PvP, экономика). TR – отнюдь не мейнстрим, а вещь, что называется, на вкус и цвет. Ее создатели сами это понимают и предоставляют всем желающим трехдневный trial: **eu.rgtr.com/en/news_article/richard_garriotts_tabula_rasa_trial**.

Как бы там ни было, а Tabula Rasa – лучшая научно-фантастическая MMORPG года.

Guild Wars: Eye of the North

WWW.GUILDWARS.COM

ТРИАЛ-ПЕРИОД
5 часов

АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА
Отсутствует, платишь только за коробку с игрой

ПЛЮСЫ
Изысканный стиль, ласкающий слух саундтрек, великолепная PvP-система

МИНУСЫ
Игра вряд ли понравится искателям приключений

ИТОГО
Для ценителей честных и упорядоченных PvP-битв

Как видно из названия, очередной адд-он к ***Guild Wars*** современности добавляет в игру заснеженные территории (плюс несколько геймплейных плюх). Триал распространяется на всю GW-трилогию, а не только на дополнение. Заявленные «14 бесплатных дней» – лукавство. На самом деле через две недели просто блокируется тестовый аккаунт, а поиграть нам дадут не более пяти часов. До обидного мало. Этого хватит, чтобы оценить великолепную стилистику проекта, но явно недостаточно для знакомства с лучшей PvP-системой, что мы когда-либо видели.

Судя по цветку, девушка только что со свидания. Судя по палке, свидание ей не понравилось.

The Lord of the Rings Online

WWW.LOTRO.COM

ТРИАЛ-ПЕРИОД
7 дней
АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА
$9.99 – спецпредложение до 31 января

ПЛЮСЫ
Лучшее некнижное воплощение Средиземья
МИНУСЫ
Посредственная графика, отсутствие сражений между игроками
ИТОГО
MMORPG года – ни дать ни взять

Честно говоря, когда-то мы сомневались в успехе ***LotRO*** – боялись, что получится бездушная поделка, паразитирующая на известнейшем бренде. Однако у **Turbine** вышла качественная и, что наиболее важно, самобытная MMORPG. Чего только стоят бесплатные дополнения, представляемые в игре новыми главами книги! Атмосфера фэнтези-мира передана на все сто. С такой скрупулезностью и так достоверно Средиземье еще никто не изображал. Даже **Питер Джексон**. Это MMORPG в лучших традициях жанра и настоящая отрада для поклонников творчества **Толкиена**.

Увидев столь милую пастораль, Профессор бы точно прослезился.

EVE Online: Trinity

WWW.EVE-ONLINE.COM

РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА
1.2Gb
АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА
20$

ПЛЮСЫ
Обилие геймплейных возможностей, сложная экономическая система, огромные пространства
МИНУСЫ
Казуальщикам игра будет не по зубам
ИТОГО
Развлечение для взрослых и умных людей

EVE Online вышла еще в конце 90-х, однако и сейчас эта MMORPG (которую многие поначалу принимают за космический симулятор) выглядит современно – благодаря глобальным дополнениям вроде ***Trinity***. Про «Ив» мы говорили немало теплых слов. Да, это интеллектуальное MMOG-развлечение для взрослых людей. Играть довольно сложно, но увлекательно и комфортно. Никаких китайских ботов, пришибленных жизнью малолеток и просто злобных фриков – в здешнем коммьюнити им делать нечего. Тем не менее EVE-сообщество насчитывает порядка 300 тысяч человек – это больше, чем население Исландии.

Через тернии – к звездам!

Fury

WWW.UNLEASHTHEFURY.COM

РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА
6Gb
АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА
Отсутствует

ПЛЮСЫ
Грамотное сочетание элементов RPG и файтинга, красивая графика
МИНУСЫ
Игра быстро приедается
ИТОГО
Оригинальная, но не лишенная серьезных недостатков MMORPG

Еще месяц-два назад создатели ***Fury***, любопытной онлайновой RPG с элементами файтинга, завлекали новых подписчиков длительной trial-программой. Но после недавнего закрытия студии-разработчика **Auran** проект вовсе превратился в сплошной триал – никаких денег за коробку, абонентки и прочих платежей. Единственная возможная графа расходов – микротранзакции, покупка виртуальных предметов и бонусов. Лично я вряд ли стал бы тратить время и деньги на эту игру, но на халяву, как говорится, и уксус сладкий. Тем более что Fury – весьма своеобразная штука.

Красоты Fury не спасли Auran от банкротства.

ПОВТОРЕНИЕ ПРОЙДЕННОГО

Хороший «клон» дорогого стоит

Большинство проектов, представленных сегодня в рубрике «Флэш-рояль», вызывают стойкое ощущение дежавю, поскольку не отличаются оригинальностью. Означает ли это, что пять отобранных нами игр не сумеют чем-либо удивить тебя или порадовать? Вовсе нет. Все они – качественные и довольно интересные «реинкарнации» уже не новых идей. А инновации... Инновации нынче в дефиците.

ТЕКСТ: ИВАН ГУСЕВ

YOU ARE LUCKY!

WWW.CHARAPAL.COM/CHARA/UNTSUKU/INDEX.HTML

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	НИЗКАЯ
РАЗМЕР	1225 KB
ОЦЕНКА	4

В Японии по сей день верят в силу талисманов, и торговля всевозможными амулетами идет бойко. Не так давно в продаже появились забавно выглядящие игрушки, якобы приносящие удачу. К примеру, кролик Рабинчи дает плюс 5 к любви. Для раскрутки продукта в интернете «поселилась» занятная флэшка ***You Are Lucky!***

К сожалению, игра полностью на японском, но уверяю, ты сумеешь во всем разобраться. Ведь геймплеем You Are Lucky! напоминает популярнейшую серию ***Grow***. Ты попадаешь в сказочный мир. Задача – отыскать десять персонажей (обезьяну, панду, котенка и других), приносящих удачу. Что нужно делать? Ничего особенного – просто кликать по разным предметам, пытаясь понять, как они связаны, и смотреть, что происходит. К примеру, если выберешь стрелу, а потом сердечко, объявится первый звереныш – медвежонок. Отыскал ручку, ищи чистый лист бумаги. Такими вот незамысловатыми задачками на логику и насыщена You Are Lucky! Удачи!

В You Are Lucky работает только метод проб и ошибок.

THE ASYLUM

WWW.PARAPLUESCH.DE

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	СРЕДНЯЯ
РАЗМЕР	1747 KB
ОЦЕНКА	5

The Asylum: Psychiatric Clinic for Abused Cuddly Toys – одна из самых необычных флэш-игр, которые ты только можешь найти в интернете. Пару лет назад мы уже рассказывали о ней, однако за прошедшее время в клинике для ментально травмированных игрушек появились новые пациенты, а значит, пора снова приниматься за лечение. В The Asylum ты должен лечить зверят с большими психиатрическими проблемами. Кто-то из них, несчастных, был беспардонно брошен хозяином, с кем-то дурно обращались. Вернуть зверушкам радость жизни ох как сложно – придется анализировать их сны, делать уколы, прибегать к музыкальной терапии и даже электрошоку. Постепенно – через красивые анимационные ролики – ты выясняешь, что же случилось с беднягами. Надо заметить, по накалу страстей The Asylum даст фору латиноамериканскому сериалу, так что держи носовой платок рядом с клавиатурой – будет чем утереть слезы-сопли во время лечебного процесса.

Приметил знак «В клинике не вешаться»?

THIN ICE

WWW.NITROME.COM/GAMES/THINICE

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:	СРЕДНЯЯ
РАЗМЕР:	993 KB
ОЦЕНКА:	4

Флэш-разработчики продолжают знакомить нас с хитами прошлых лет. Так, студия **Nitrome**, сравниваемая по работоспособности с бригадой Стаханова, недавно выпустила игру ***Thin Ice***. Аналогичный проект под тем же названием вышел в 1986 году за авторством **Mattel Electronics**, а с геймплеем, основанным на выведении кругов вокруг врагов, игроки-ветераны познакомились еще в 1982-м – благодаря аркаде ***Quantum***.
И вот классика жанра дебютирует во флэше. В Thin Ice ты управляешь фигуристом, которого со всех сторон атакуют злобные йети и другие фантастические создания. Нужно нарезать круги вокруг снежных людей. Как только фигурист объедет йети, хрупкий лед проламывается, монстр падает в лунку и замерзает в холодной воде. Все перемещения выполняются при помощи мыши, выписывать «восьмерки» довольно просто. Старайся лишь не врезаться в йети и не падать в лунки – за каждую ошибку снимают 25 процентов здоровья.

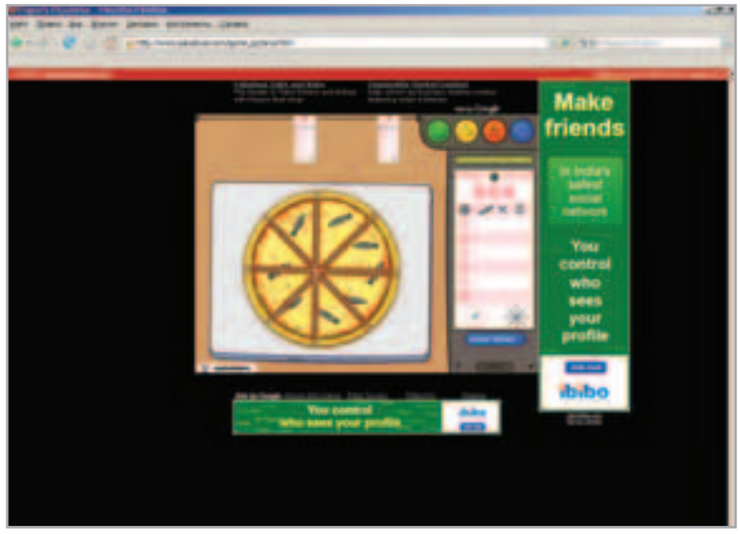
Будь фигурист быстрее, игра стала бы куда динамичнее.

PAPA'S PIZZERIA

WWW.PAPALOUIE.COM/GAME_PIZZERIA.HTML

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	ВЫСОКАЯ
РАЗМЕР	2119 KB
ОЦЕНКА	4

Papa's Pizzeria предназначена для тех, кто не желает покупать ***Diner Dash***, ***Cake Mania*** и прочие казуальные shareware-игры популярнейшего сейчас поджанра «Испеки пирог и отнеси его клиенту» (у обладателей Windows Vista есть халявная ***Comfy Cakes*** – *Прим. ред.*). Мастера из американской **Flipline Studios** не стали изобретать велосипед и воспользовались наработками коллег.
Итак, ты трудишься в пиццерии. Приходят посетители, просят чего-нибудь покушать, а бедняга-повар носится как угорелый между печками. Хотя нет, сначала нужно принять заказ, потом разложить начинку по блину из теста, испечь пиццу, разрезать ее и наконец подать клиенту. В отличие от той же Diner Dash тут надо принимать непосредственное участие в готовке. Начинка раскладывается вручную, и резать пиццу тоже приходится самому. Чем лучше получится блюдо, тем больше чаевых дадут. Поначалу Papa's Pizzeria увлекает, однако игра однообразна до жути и быстро надоедает.



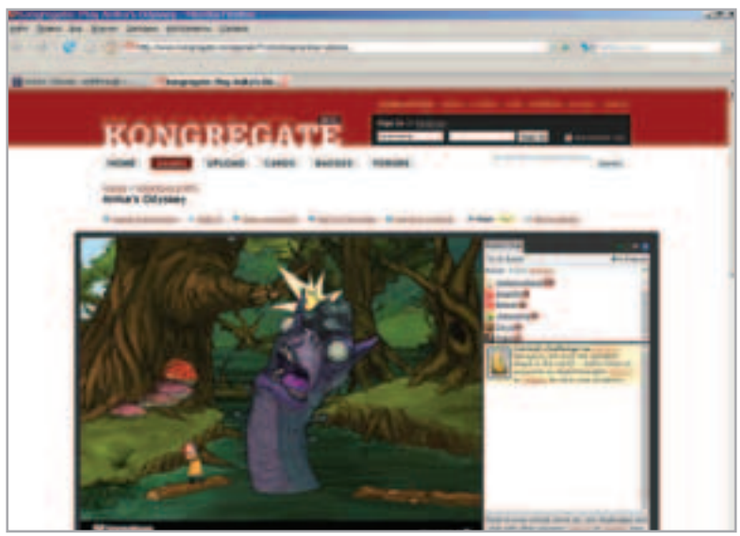
Осчастливить клиентов совсем не сложно.

ANIKA'S ODYSSEY

WWW.KONGREGATE.COM/GAMES/TRICKYSHEEP/ANIKAS-ODYSSEY

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	НИЗКАЯ
РАЗМЕР	3507 KB
ОЦЕНКА	5

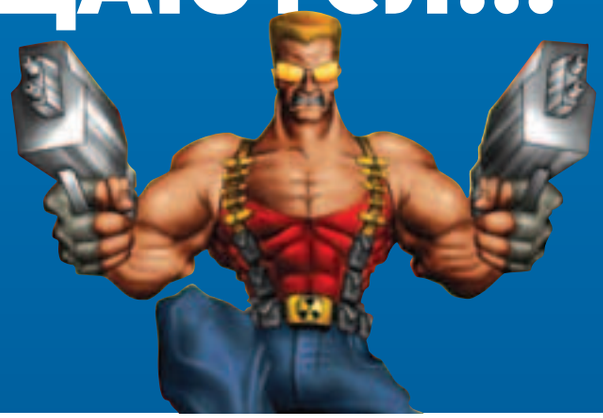
Адвенчура ***Anika's Odyssey: Land of the Taniwha*** от студии **Tricky Sheep** – одна из самых обаятельных флэш-игр из всех опробованных нами в последнее время. Яркая графика и анимация, превосходный дизайн локаций, милейшие персонажи и качественное звуковое оформление – для того, чтобы скрасить полчаса, больше ничего и не нужно!
Сюжет сказочки незатейлив: Аника пошла за водой, а гадкий орел унес ее плюшевого зайца. Девочке предстоит пережить большое приключение, прежде чем отыщется любимая игрушка. Но не жди неожиданных поворотов интриги, ведь Anika's Odyssey – это прежде всего визуальное пиршество, а уже потом интересная история. Головоломки в игре простые, но оригинальные, типа: видишь перья – попробуй сделать крылья. Большинство задачек решаются простым кликаньем на активных объектах. Ты словно читаешь интерактивную книгу, которая, увы, слишком быстро заканчивается. Ждем сиквел!



От Anika's Odyssey невозможно оторваться.

ИНОГДА ОНИ ВОЗВРАЩАЮТСЯ...

Сайты о Duke Nukem Forever



Недавно в интернете появился рекламный тизер-ролик ***Duke Nukem Forever*** – самого легендарного долгостроя за всю историю видеоигр. Еще лет пять назад этот проект входил в число наиболее ожидаемых шутеров, сейчас же о нем вспомнят только ветераны и... оставшиеся в строю фэн-сайты, о которых мы сейчас и поведаем. Похоже, старина-Дюк действительно почтит нас своим появлением в 2008-м – грех не подготовиться к этому знаменательному моменту!

ТЕКСТ: АНДРЕЙ "Q-TUZOFF" ТЕОДОРОВИЧ

НЕМЕЦКИЙ ВЕСТНИК

WWW.DNZONE.DE

Дизайн	3.5
Наполнение	3.0
Удобство	4.0
Общая оценка	3.0

Dnzone.de – полностью немецкоязычный ресурс. Спросишь, какого черта он здесь делает? Понимаю твое негодование, однако этот сайт ценен не статьями, а кое-какими файлами. Похоже, авторы нашли абсолютно все обои для рабочего стола, связанные с Дюком Нюкемом. То же самое можно сказать и о скинах для Winamp – двенадцать профессионально скроенных «шкурок», причем похожих среди них практически нет. В разделе Screenshots представлены официальные скриншоты образца 2001 года плюс несколько картинок из роликов – недавнего тизера и видео с **E3 2001**. Конечно, с тех пор все уже десять раз поменялось, просто интересно таким образом проследить историю проекта. В принципе, больше ничего интересного на dnzone.de нет, хотя в ближайшее время он может обновиться – если, конечно, появится достаточно свежей информации об игре.

Здесь собраны самые популярные обои для рабочего стола, созданные фанатами.

НОВОЕ ЛИЦО СТАРОГО ТОВАРИЩА

WWW.EDUKE32.COM

Дизайн	2.5
Наполнение	4.0
Удобство	4.5
Общая оценка	4.0

На самом деле это не фанатский портал, а сайт специального мода, который заметно улучшает графику ***Duke Nukem 3D***. Ресурс давно не обновлялся, однако согласись – полигональный движок образца начала 2000-х смотрится намного приятнее пиксельного убожества середины 90-х. Создатели **eduke32** доработали не только внешний вид игры, но и сетевой код, баланс, интерфейс, геймплей и даже редактор уровней. Изменений и улучшений – сотни. Я больше всего оценил нормальную поддержку мыши (обзор по сторонам осуществляется нормально, больше нет «передергиваний») и расширенное меню опций мультиплеера. Мы с друзьями-пенсионерами до сих пор обожаем коллективно валить главного босса на стадионе! В общем, если одолеет ностальгия по Duke Nukem 3D – не премини посетить этот сайт и скачать последнюю версию мода.

На сайте здравствует минимализм, но для сайта программы большего и не надо.

ПЛАНЕТА ДЮКА

WWW.PLANETDUKE.COM

Дизайн	4.0
Наполнение	3.5
Удобство	4.0
Общая оценка	4.0

Сайты «планетной» сети давно зарекомендовали себя как лучшие источники информации по той или иной игре – в основном они посвящены хитовым экшенам. Высокая планка качества поддерживается профессионалами с портала **Gamespy** (с некоторых пор принадлежит медиагиганту **IGN Entertainment**), а не рядовыми фанатами. В дополнение к исчерпывающему описанию ***Duke Nukem Forever*** (есть даже раздел об особенностях мультиплеера) на **www.planetduke.com** представлены эксклюзивные статьи – интервью, редакторские колонки. К сожалению, сайт не обновлялся с 2001 года – поры Великих Надежд, когда казалось, что долгожданный сиквел вот-вот появится на полках магазинов. В дальнейшем **3D Realms** почти не освещала судьбу проекта, но тут ключевое слово – «почти». Скажем, упущен момент о смене движка в 2004 году и сопутствующие ему подробности.

Planetduke.com – достойный представитель «планетной» сети сайтов.

ИСТОРИИ НА РУССКОМ

WWW.ALIEN-MEMORIAL.COM/DUKOMANIA/DNF.HTM

Дизайн	3.0
Наполнение	4.5
Удобство	4.5
Общая оценка	4.5

Помнится, лет 6-7 назад в Рунете было множество сайтов о Duke Nukem, сейчас же они выдают ошибку 404 («страница не найдена»). Отрадно, что единственный толковый русскоязычный ресурс в плане качества материалов опережает остальные порталы этой рубрики. Даже геймспотовский. Это сайт не столько о ***Duke Nukem Forever***, сколько вообще обо всей серии. Не забыты первые две части (двумерные аркады), легендарная ***Duke Nukem 3D***, ***Manhattan Project*** и даже консольные проекты. Особого внимания заслуживают разделы с описанием официальных адд-онов и наиболее примечательных модов для Duke Nukem 3D. Автор не поленился написать исчерпывающие статьи по каждому из них и оформил практически все заметки наглядными скриншотами. Дизайн портала примитивен, да и качество статей оставляет желать лучшего, однако здесь ты найдешь массу эксклюзивной информации о старине Дюке.

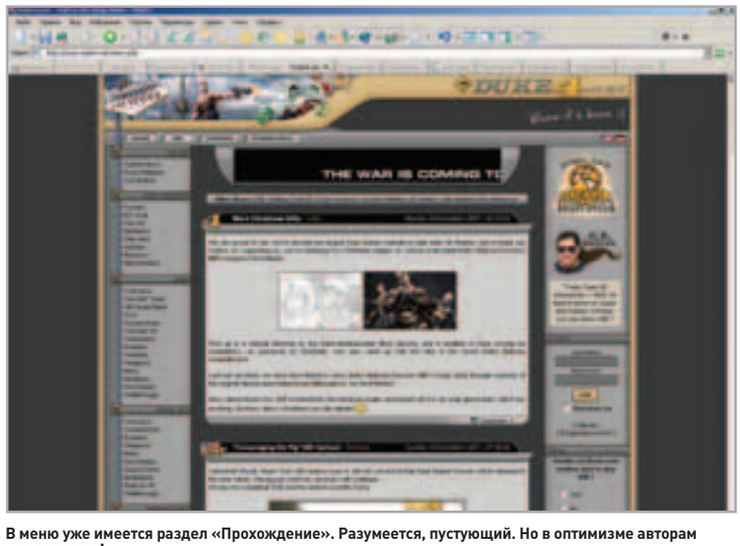
Раздел «Популярное» поможет найти наиболее важные и востребованные публикации.

НЕЗАМУТНЕННЫЙ ОПТИМИЗМ

WWW.DUKE4.NET

Дизайн	4.0
Наполнение	5.0
Удобство	5.0
Общая оценка	5.0

Когда заходишь на **www.duke4.net**, глаза вначале разбегаются от количества разделов, а потом и вовсе лезут на лоб при виде названий типа «База модов» и «Прохождение». Что это – магия, чревовещание, досадная оплошность или?.. Первый же щелчок мышью по одному из загадочных заголовков ставит все на свои места. Авторы сайта – большие оптимисты и еще несколько лет назад подготовили «рыбу» для будущих материалов. Что касается нынешнего контента, то он на высоте. Многочисленные интервью, аналитические статьи и качественные описания порадуют любого поклонника серии. Но настоящим подарком будет специальная версия ***Duke Nukem 3D*** с поддержкой высокого экранного разрешения. Кстати, в правой части сайта находится цитатник **Джорджа Бруссарда** (George Broussard), который содержит разные прикольные высказывания главного разработчика.



В меню уже имеется раздел «Прохождение». Разумеется, пустующий. Но в оптимизме авторам не откажешь!

ТЕКСТ: СВЯТОСЛАВ ТОРИК

Здравствуй, Дедушка Зима!

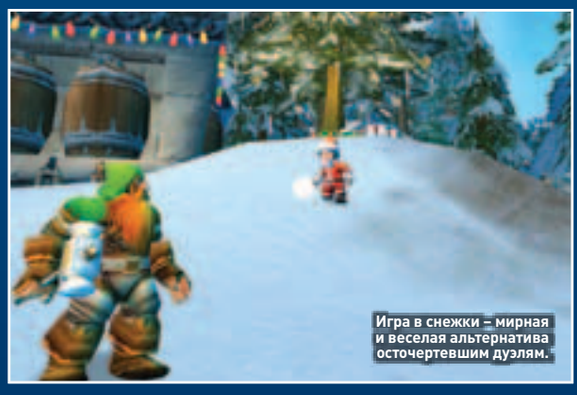
Новогодние задания не принесут тебе много денег, зато отлично поднимут настроение.

WORLD OF WARCRAFT
ДЕДУШКА ЗИМА И ЕГО ОЛЕНИ

СТАТУС **ПЬЯНЫЙ ТРОЛЛЬ TORICK**

ДИСЛОКАЦИЯ **СТОЛИЦА ОРДЫ ORGRIMMAR**

Усталые рейдеры выползают из Черного храма, устремляя свой взор на Оргриммар и Айронфордж. Совсем еще зеленые герои-новички толпятся у пернатых «такси», следующих до столицы. Вот группа героев зачищает подземелье и, не доведя дело до конца, зачем-то телепортируется в ближайший город. Что происходит?.. И кто мчится по звездному небу на оленьей упряжке? Да это же Grandfather Winter или, по-нашему, – Дедушка Зима. От заснеженного Айронфорджа до неприступного Оргриммара – везде раздается его громогласное «Хо-хо-хо!». Фестиваль Зимнего Покрова прошу считать открытым!


Игра в снежки – мирная и веселая альтернатива осточертевшим дуэлям.

Первый Новый год здесь отметили в декабре 2004-го, уже через месяц после релиза игры. И до сих пор благодаря **Blizzard** жители Азерота празднуют на широкую ногу. Разработчики не отмахиваются от геймеров примитивными мини-ивентами (от англ. event – событие), а готовят грандиозный зимний фестиваль. Его почти не отличишь от настоящего: феерия праздничных декораций, уйма подарков, нескончаемые конкурсы, розыгрыши и просто милые сердцу дурачества… Увенчивает все это великолепие образ Дедушки Зимы (клон Санта-Клауса, но уж очень колоритный), летающая чудо-повозка и сказочные олени в качестве призовых маунтов (ездовых животных). Гулять так гулять!

КОЛОКОЛЬЧИКИ ЗВЕНЯТ

На время фестиваля мир WoW наполняется новыми NPC, боссами и заданиями. Даже не особо активные игроки выкраивают время, чтобы изучить свежий контент. Правильно делают, ведь скоро он исчезнет, подобно снеговику в плюсовую температуру. Это в России новогодние праздники длятся пол-января, куролесит народ до февраля, а елки торжественно выносят из дому лишь к 8 Марта («милая, я наконец-таки выполнил твою просьбу!»). Blizzard же возвращает все на круги своя в начале января. Многое, очень многое хочется сделать или повидать за столь короткий отрезок времени. Завидуешь белой завистью Дедушке Зиме, который ухитряется и подарки по всему Азероту развезти, и каждого игрока отдельно поприветствовать. От такого напряжения у могучего бородача пересохло горло, и он благодарит всех, кто любезно подносит ему стаканчик молока и пару печений. В награду «тимуровцы» тоже получают какие-нибудь вкусности. Подкрепился? Давай дожевывай и айда на ярмарку! Гоблины устроили сезонную распродажу в главных городах. Эль, сладости, кулинарные рецепты, разные финтифлюшки – тут проще простого найти презент по своему вкусу и карману. Да и цены на все смехотворные.

СНЕЖНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Шопинг – приятное, но уж больно спокойное занятие. Настоящему герою не терпится размять кости, и вот он на всех парах несется вызволять Метцена – одного из восьми праздничных оленей Дедушки Зимы. Давеча гоблины получили пару писем с требованием выкупа от похитителей сказочного парнокопытного. Операцию по спасению VIP-зверя организуют не сотрудники ФСБ, ФБР или Интерпола, а обычные приключенцы. Желающих так много, что в Оргриммаре и Айронфордже за этим квестом выстраиваются целые очереди. Компания Smokeywood Pastures ищет смельчаков, способных расследовать таинственное исчезновение партии новогодних товаров. По слухам, груз перехватил Отвратительный Гринч (пародия на зеленокожего шутника из фильма **«Гринч, похититель Рождества»**. – Прим. ред.), который прячется где-то в Альтеракских горах. Какой фестиваль Зимнего Покрова обходится без снежков?! И неважно, покупаешь ты их у местного продавца или просишь знакомого инженера налепить горку сна-

Ах вот ты какой, северный олень...

Ушлые гоблины везде понаставили свои лавки – налетай-покупай, честной народ!

рядов. Отложи оружие в сторону и поздравь своих соратников по арене метким броском!

Дедушку Зиму постоянно сопровождают отряды снеговиков. Как правило, они бродят по окрестностям Оргриммара и Айронфорджа. Снеговики приносят морозную свежесть даже в самые жаркие края. Что с ними делать (и делать ли вообще) – вопрос отдельный.

Никуда не деться от новогоднего безумия! Мрачные подземелья Азерота и Аутленда и то пропитываются атмосферой праздника и веселья. Некоторые боссы даже надевают головной убор Санта... простите, Дедушки Зимы. Сразу босса Зимнего Покрова, и его шляпа станет твоей!

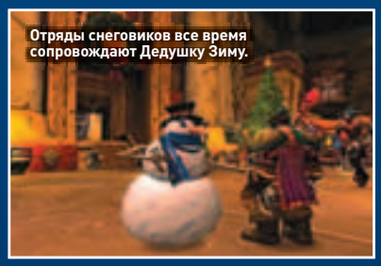
25 декабря спозаранку усердные гоблины из Smokywood Pastures уже вовсю вкалывают. Еще бы, для населения всего Азерота необходимо заготовить подарки, затем разложить их под наряженные елки в Оргриммаре и Айронфордже. Вот-вот прибегут уставшие от праздничной кутерьмы герои, дабы забрать свои презенты. В этом году все вели себя хорошо! Только злостные фармеры и читеры останутся без куска пирога и подарка... Да что там говорить, им даже фестиваля не видать – накануне Нового года Blizzard заблокировала очередную партию сомнительных аккаунтов.

ПРАКТИЧЕСКАЯ СТОРОНА ДЕЛА

Кто-то сочтет фестиваль бестолковым развлечением для детей. Можно, конечно, выполнить смехотворный квестик за пару серебра да убить босса ради шляпы – и то если помимо шляпы из него выпадает что-нибудь более значительное. Но тот, кто готов зажигать в этот праздник по полной, получит все: и летающего оленя (увы, всего на неделю, зато где еще такой эксклюзив раздобудешь?!), и магические сладости, восстанавливающие здоровье и ману, и одежку прикольную.

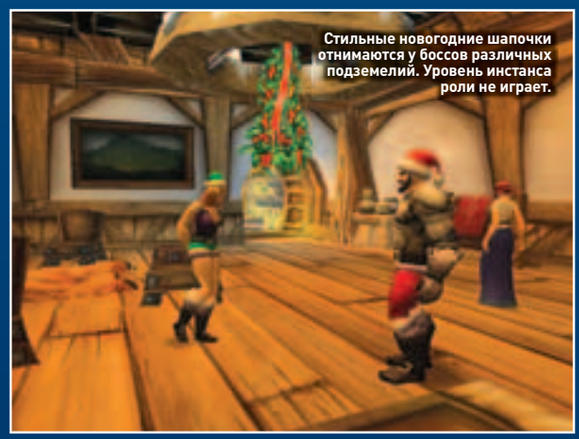
Blizzard относится к праздникам с трепетом и вниманием. Один из топ-менеджеров компании как-то обмолвился, что проведение подобных мероприятий в игре стоит немалых денег, однако затраты окупаются с лихвой. На фоне праздничного ажиотажа люди готовы тратить огромные суммы не только в обычных супермаркетах и магазинах, но и в виртуальных лавках по ту сторону экрана. Главное, что всем хорошо – разработчики подзаработают, а игроки как следует отдохнут и повеселятся. Новый год – он и в Азероте Новый год. PCG

Настоящий Дедушка Зима – только один, да и тот дварф.


Отряды снеговиков все время сопровождают Дедушку Зиму.

НЕ ТАК ВСЕ БЫЛО

В 2007-м Новый год в World of Warcraft отмечали на полную катушку. Не ошибусь, если назову его наиболее масштабным празднеством за всю историю игры. Раньше зимние праздники проводились куда скромнее. Для наглядности сравним новогоднюю программу 2006-го и нынешнюю. Летающего оленя в помине не было, поскольку адд-он The Burning Crusade опоздал к заключительной неделе декабря. По сути, тогда культурная программа состояла из пары-тройки квестов типа «сбегай в соседнюю таверну», раздачи конфеток и возможности на пять минут превратить своего ездового раптора, волка и кто-там-у-тебя-еще в разукрашенного оленя. Согласись, это ничтожно мало по сравнению с богатейшей развлекательной программой, описанной выше. Быть может, в Blizzard настолько обрадовались итогам работы над последним адд-оном, что решили под занавес 2007-го закатить небывалое шоу? Здорово, если это на самом деле так.


Стильные новогодние шапочки отнимаются у боссов различных подземелий. Уровень инстанса роли не играет.

ТЕКСТ: ДЕНИС КУБЛИЦКИЙ

Персонажи помнят об оказанных им услугах и при встрече не устают благодарить игрока.

Ворота Ангмара. Мне туда пока рановато соваться.

THE LORD OF THE RINGS ONLINE

ЧАСТЬ 6. СКАЗАНИЯ СРЕДИЗЕМЬЯ

В этом месяце я решил отдохнуть от приключений и немного пофилософствовать на вечную ММО-тему. Чем руководствуется человек, выбирая ту или иную игру? Одного привлекает красивая графика, другого волнует игровой процесс, третьего приобщили друзья, четвертый тупо повелся на рекламу... Это самые популярные, но далеко не единственные варианты. Мы же поговорим о том, чему многие редко придают значение. Об истории мира, сюжете и связанных с ними заданиях.

СТАТУС BURGLAR DRAELEN, 37-Й УРОВЕНЬ

ДИСЛОКАЦИЯ SNOWBOURN, BREE-LAND, BREE

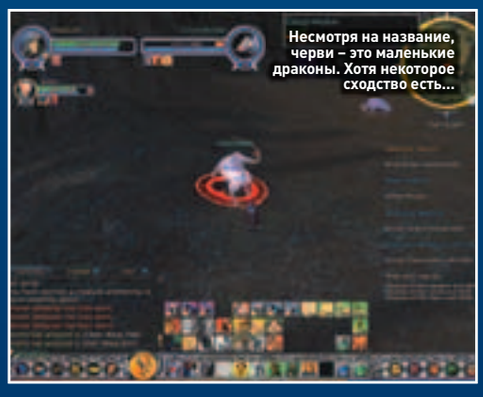
ТЫСЯЧА И ОДИН КАБАН

Считается, что в онлайновых играх только и делаешь, что истребляешь монстров, прокачиваешь персонажа, ищешь новую экипировку. И все ради того, чтобы потом убивать более сильных врагов и собирать деньги на очередной доспех или оружие. Выхода из замкнутого круга нет: достигнув максимального уровня, большинство игроков продолжают охотиться за лучшими вещами. Да простят меня ветераны ***World of Warcraft***, но что вы ждете от своих персонажей-семидесятников? Выйдет новое дополнение, и заработанные в бесконечных рейдах шмотки будут променяны на «зеленку». Дабы пройти весь путь заново и снова проводить ночи в подземельях? Да, и в ***The Lord of the Rings Online*** не без этого, но сюжет здесь поставлен во главу угла: даже походы в подземелья начинаются с небольшого рассказа.

ЛИХИЕ ВРЕМЕНА

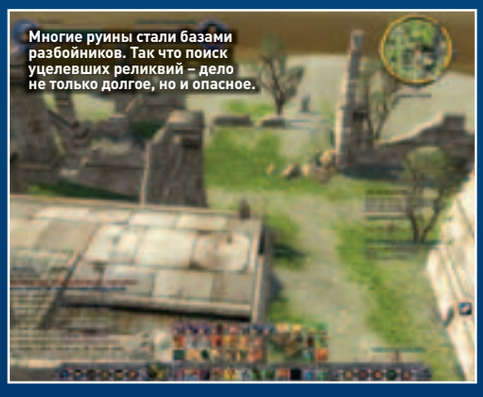
В игре нет полноценного PvP-режима, но игрок четко осознает, ради чего он сражается. О тяжелых временах Средиземья красноречиво свидетельствуют разоренные города, наводненные орками равнины и грабящие путников разбойники. Даже мирные хоббиты вынуждены отражать атаки гоблинов, а эльфы пуще прежнего обороняют свои границы. В отличие от множества MMORPG, где задания сводятся к банальному «сходи-убей» или «сбегай-отнеси», LotRO рассказывает игроку полноценную историю. С первого уровня твой персонаж оказывается в гуще событий: хоббит спасается от назгулов и вместе с людьми участвует в обороне города Арчет. Эльф отражает атаку гоблинов и помогает гномам очистить подземелье от врагов. Следующая серия квестов связана с защитой собственных земель. Хоббиты, например, расследуют появление гоблинов в родных краях и спасают товарищей из плена.

Эти задания – лишь пролог для длинющей сюжетной линии, которая сейчас состоит из одиннадцати книг. Каждый том рассказывает историю, так или иначе связанную с событиями **«Властелина колец»**. Встреча с Арагорном в «Гарцующем пони», слежка за назгулами, стычка с нежитью в Упокоищах. Выполнение заданий Гэндальфа и Радагаста, переговоры с эльфами, людьми и гномами. И меч Нарсил будет выкован заново благодаря твоим усилиям. Игра



Несмотря на название, черви – это маленькие драконы. Хотя некоторое сходство есть...

Иногда просто хочется отдохнуть у костра.



Многие руины стали базами разбойников. Так что поиск уцелевших реликвий – дело не только долгое, но и опасное.

Народы Средиземья вынуждены сражаться не только с орками, гоблинами и прочей нечистью, но и с людьми севера.

ИГРОК ИГРОКУ МОНСТР

PvP как такового в LotRO нет, поскольку это противоречит концепции книги. Добро должно победить, так что не рассчитывай вырастить персонажа-орка и сеять ужас среди жителей Средиземья. Но в одной из зон – Ettenmoors – битвы между игроками возможны. Режим monster play позволяет выбрать прислужника Саурона и сражаться с монстрами и находящимися в Ettenmoors игроками. На выбор доступны три типа орков, паук и варг. Они не получают опыт, поскольку изначально имеют пятидесятый уровень. Наградой за убийство врагов и выполнение заданий служат очки судьбы (destiny points), причем они являются общими для персонажей и монстров, находящихся на одном аккаунте. Люди, эльфы, хоббиты и гномы могут потратить их на покупку временных улучшений. Монстрам же очки судьбы требуются для приобретения новых умений. Конечно, с полноценным PvP и борьбой за территорию monster play не сравнится, но новых ощущений хватит за глаза!

сделана по книге, так что ты встретишь самого Тома Бомбадила, незаслуженно забытого в фильме **Питера Джексона** (Peter Jackson). Отдельный номер программы – Старый лох (это дерево такое, а не жертва «разводки». – *Прим. ред.*), под которым полурослики чуть не заснули навеки. Кстати, в отличие от фильма в этом эпизоде Фродо действительно выглядит зрелым пятидесятилетним хоббитом.

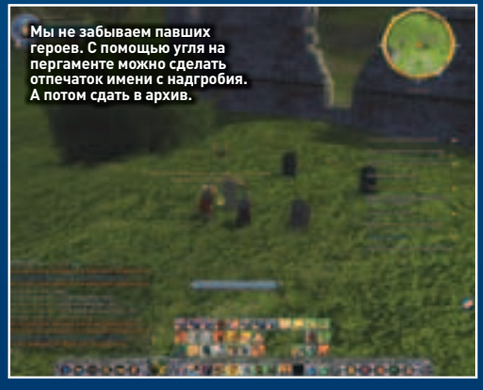
НОВЫЕ ГЕРОИ

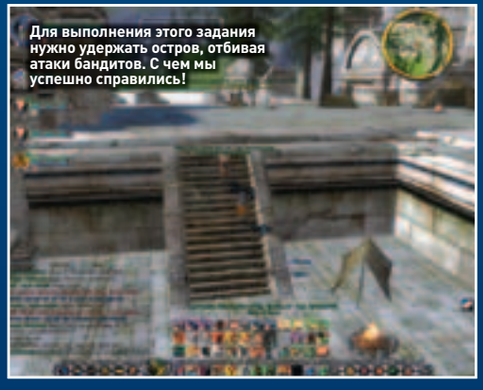
Книга-книгой, но из одних только событий трилогии каши не сваришь. Представленный в игре Эриадор – лишь часть Средиземья, однако мало не покажется. Миру нужны новые герои, и твой персонаж не останется без работы. Здесь мало кто думает о наступающих войсках Саурона – мирному населению хватает проблем с хозяйничающими на дорогах разбойниками и дикими животными. Казалось бы, налицо классические MMO-квесты: разобраться с кабанами и волками, проучить разбойников, вернуть украденные вещи. Но даже здесь авторы проявили изобретательность: нам не приходится убивать сотни обосновавшихся неподалеку монстров. Напротив, зачастую для успешного выполнения миссии достаточно расправиться с несколькими врагами, а то и вовсе убить одного предводителя. Так количество стычек с врагами сводится к минимуму. Куда больше времени отнимают поиски нужных монстров. И здесь мы вплотную подходим к тому, с чего начинались «Хоббит» и «Властелин колец». Путешествовать по Средиземью не только интересно, но и полезно: здесь на редкую травку наткнешься (эй, кто-нибудь, тащите сюда Гендальфа с его трубкой, оценим местные сорта! – *Прим. ред.*), там месторождение металла обнаружишь, а вон под тем деревом стоит квестовый персонаж. Ниточки сюжета раз за разом уводят игрока к новым территориям.

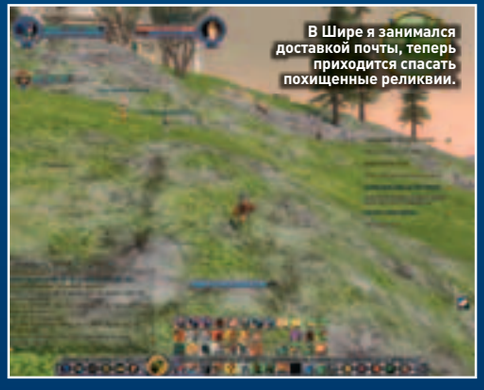
С посещением новых мест связаны деяния (deeds), за выполнение которых игрок получает титулы и прибавки к характеристикам. Например, нужно найти все руины сторожевых постов Арнора или повторить путь хоббитов по Древлепуще. Не все деяния столь беззлобны – порой требуется убить несколько десятков или сотен монстров. Однако и тут можно найти компромисс, ведь никто не заставляет окопаться на одном месте и сеять смерть. Большинство наград за убийства я получил во время выполнения других квестов. Целенаправленно охотиться на тех или иных существ скучно, да и опыта за выполнение заданий можно получить гораздо больше. К тому же LotRO – одна из немногих многопользовательских игр, где за поручения выдают действительно стоящие награды. Отчасти благодаря этому нет и персонажей, одетых не по своему уровню хорошо. Редкие и дорогие предметы, конечно же, превосходят обычную экипировку, но в разумных пределах. Баланс прежде всего.

ВОИНЫ СРЕДИЗЕМЬЯ

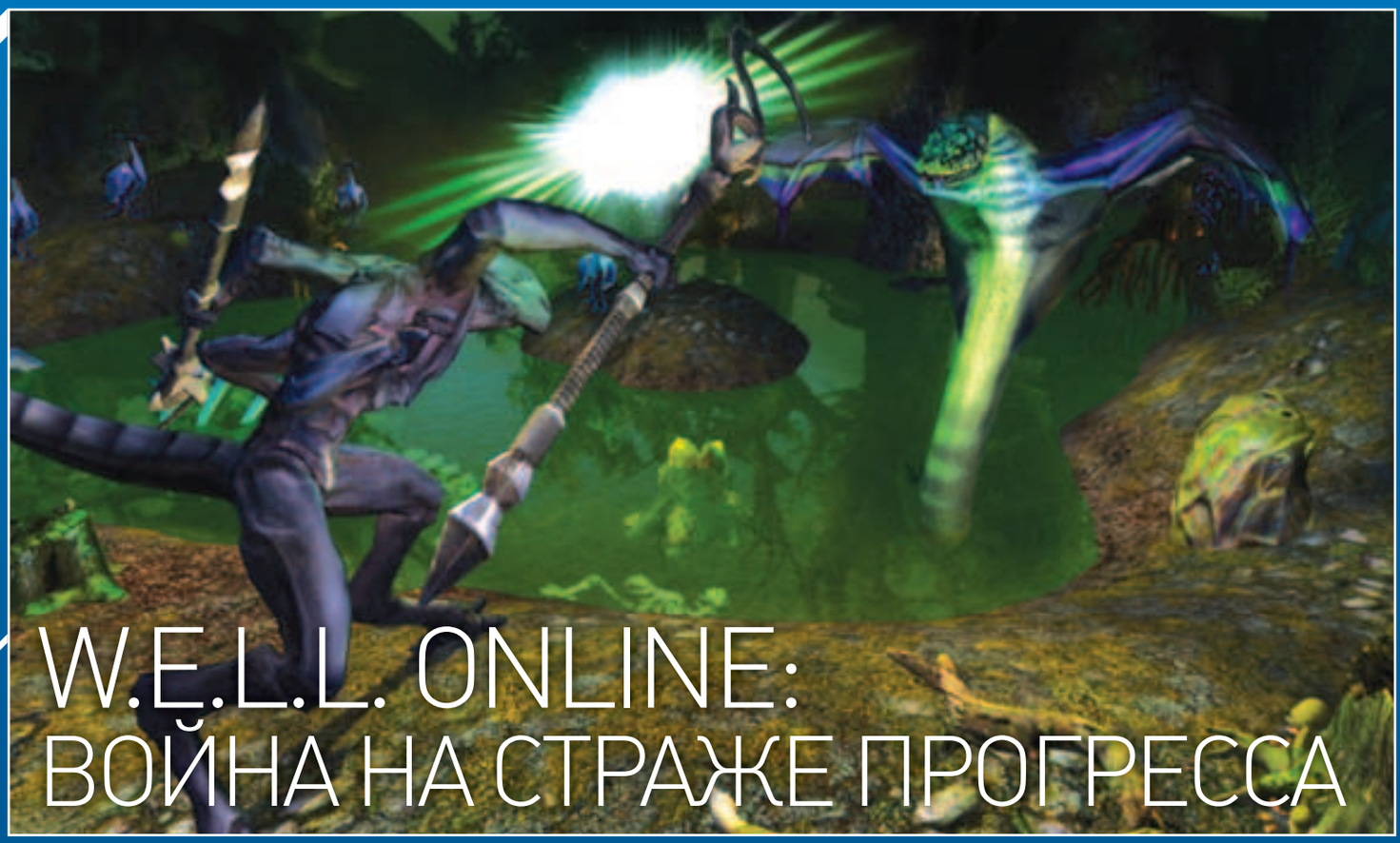
Несмотря на то что европейской LotRO более полугода, героев максимального уровня в игре встретить сложно. Я почти уверен, что быстро прокачавшиеся хардкорные игроки просто отменили подписку или проводят ночи за monster play. Иным (вроде меня) еще далеко до заветного полтинника. Большинство же создают новых персонажей, выполняют пропущенные ранее квесты и исследуют тайные закутки Средиземья. А это означает, что мир Толкиена живет, как и его история. **PCG**


Мы не забываем павших героев. С помощью угля на пергаменте можно сделать отпечаток имени с надгробия. А потом сдать в архив.


Для выполнения этого задания нужно удержать остров, отбивая атаки бандитов. С чем мы успешно справились!


В Шире я занимался доставкой почты, теперь приходится спасать похищенные реликвии.

ТЕКСТ: КОМАНДА РАЗРАБОТЧИКОВ W.E.L.L. ONLINE



W.E.L.L. ONLINE: ВОЙНА НА СТРАЖЕ ПРОГРЕССА

Развитие мира ***W.E.L.L. Online*** во все времена было связано с использованием разумными существами магических возможностей планеты. Изучая свойства магических кристаллов, ученые двигали технический прогресс, разрабатывая все более совершенные средства передвижения и связи, промышленные и строительные технологии. Но в условиях непрекращающихся войн огромное значение для представителей всех рас имело развитие оружейного дела. Неудивительно, что за достаточно короткий срок оружие в мире W.E.L.L. претерпело большие изменения – от архаичных неуклюжих образцов до современных суперпушек.

Изначально бойцы носили обычное холодное оружие (длинные и короткие мечи, кинжалы, алебарды и копья), а маги, знавшие определенные заклинания, пользовались магическими посохами. Технологическим прорывом обернулось наблюдение, сделанное мудрыми цвергами: отдельные виды магических кристаллов способны накапливать энергию. Открытие послужило толчком к разработке первых стреляющих посохов – спеллганов, которые можно выдать простому солдату, не имеющему специальных магических знаний.

Современное стрелковое энергетическое оружие представлено кастерами и спеллганами. Они различаются мощностью и видом испускаемых магических импульсов. Аналог кастеров и спеллганов в нашем мире – привычные нам пистолеты и винтовки. Правда, здешним стволам нужны не патроны, а магия.

С развитием технологий проводящие контуры (рунные заклинания) и кристаллы-аккумуляторы начали встраивать и в холодное оружие, чтобы оно наносило противнику не только физические повреждения, но и магические. Применение этих технологий подарило холодному оружию вторую жизнь.

Благодаря всеобщему внедрению магии широкое распространение получили боевые веера и хлысты. Использование заклинаний-проводников и кристаллических аккумуляторов значительно повысило их эффективность, ранее считавшуюся крайне низкой. Определившись с любимым оружием, игрок сможет выбрать для своего персонажа знания (skills), которые позволяют получать бонусы в ближнем или дальнем бою, а также развивать умения, необходимые для использования конкретных видов оружия. Более того, в некоторых структурах, например в полиции или армии, персонажи получат доступ к оружию, которым не смогут пользоваться игроки из других организаций (транспортной, добывающей и т.д.).

Огромное многообразие видов холодного и стрелкового оружия в W.E.L.L. Online позволит каждому игроку найти что-то свое. А соответствующие умения (abilities) позволят виртуозно орудовать любимым мечом или спеллганом. **PCG**

Энергетические кастеты – сильно и стильно.

Два в одном: холодное оружие с магическим эффектом.

Магические алебарды. Оружие мощное, но уж очень большое.

Такие веера будут пользоваться успехом не только у девушек...

ЖУРНАЛ

TotalDVD

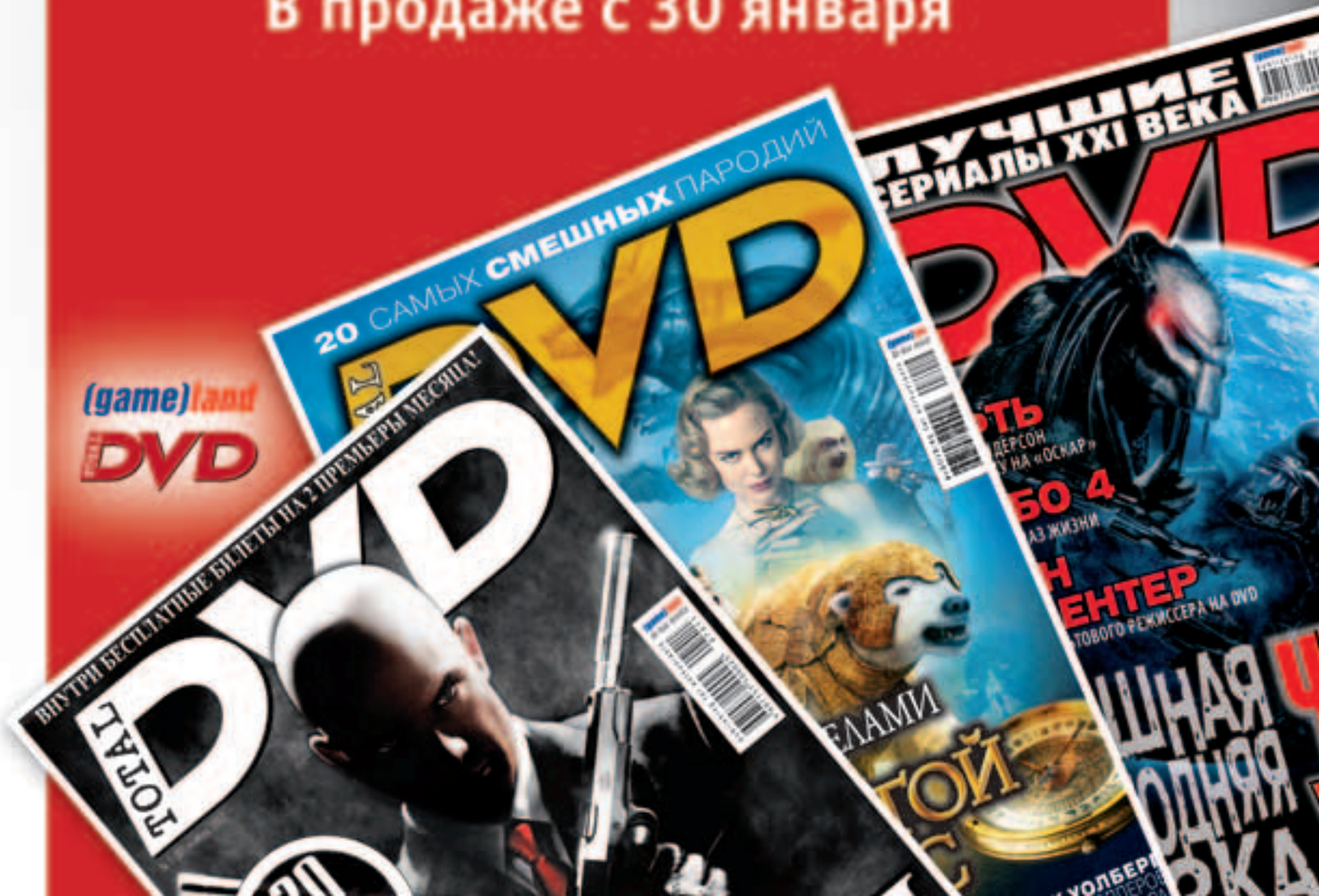
ПРЕДСТАВЛЯЕТ

ЛУЧШИЕ DVD 2007 ГОДА

Победители премии

TOTAL DVD AWARDS 2007

Февральский номер Total DVD
В продаже с 30 января



ТЕКСТ: ДМИТРИЙ РУБИНЧИК, АНДРЕЙ ТЕОДОРОВИЧ

В игровом магазине полно полезной и прикольной всякой всячины. Но читерской экипировки, как в «БК», тут даже не ищи.

В «Пиратии» тоже Новый год! Эй ты, глазастое волосатое чудовище кислотно-красного цвета, давай, что ль, жахнем!

Один из самых страшных монстров, не стой у него на пути!

ПИРАТИЯ

ДНЕВНИК ФЛИБУСТЬЕРА «ДЕНЕЖКИ СЧЕТ ЛЮБЯТ»

СТАТУС ЗНАХАРКА ФИЛЛИС, 44-Й УРОВЕНЬ

ДИСЛОКАЦИЯ КОНТИНЕНТ АСКАРОН, ОКРАИНЫ СЕРЕБРЯНОГО ГОРОДА

Формула «время – деньги» верна не только для мира больших капиталов, но и для современных онлайновых игр. Скажем, на черном рынке *World of Warcraft* торгуют высокоуровневыми персонажами, а также предлагают пауэрлевелинг (powerleveling) – помощь в прокачке героя. В общем, нам позволяют сэкономить уйму времени за энную сумму вечнозеленых. Правда, такие сделки рискованны, поскольку на любом теневом рынке полно мошенников. В *«Пиратии»* же подобные товары и услуги полностью легальны. Наконец-то и на русском сервере открылся собственный магазин. Скоро мы узнаем, насколько подобные сервисы востребованы в нашей стране и соответственно каковы перспективы у условно-бесплатных игр, которые кормят своих создателей за счет микротранзакций – небольших сделок по продаже виртуальных благ за реальные деньги.

ЗАКОН РАВНОВЕСИЯ

Те, кто обитает на серверах ***Tales of Pirates*** (американская версия игры), и те, кто уже мигрировал на русский сервер, давно убедились, что разработчики не обманывают, обещая бесплатный клиент и отсутствие абонентки. Дело в том, что далеко не у всех игроков хватает времени на свое хобби. Любимый человек, учеба, работа или спортивная секция – достойные конкуренты электронных развлечений. А закоренелому семьянину лучше и не думать о том, как бы погрузиться с головой в мир по ту сторону монитора. К счастью, создатели «Пиратии», как и многие другие MMOG-разработчики из Азии, уже позаботились о вечно занятых игроках. Не без выгоды для себя, разумеется. Наравне с возможностью самостоятельно выбивать ценные предметы из монстров и пускаться в многочасовые путешествия по миру «Пиратии» игроки вольны прибегнуть к услугам интернет-магазина. Глаза разбегаются от тамошнего ассортимен-

Посидим с друзьями, помолчим...

Свадьба в «Пиратии» – да, бывает и такое!

Фотография одного из массовых ивентов в игре.

Расщедрился и купил фею добродетели.

На русском сервере торговцев не меньше, чем китайских челноков в поезде «Москва – Пекин».

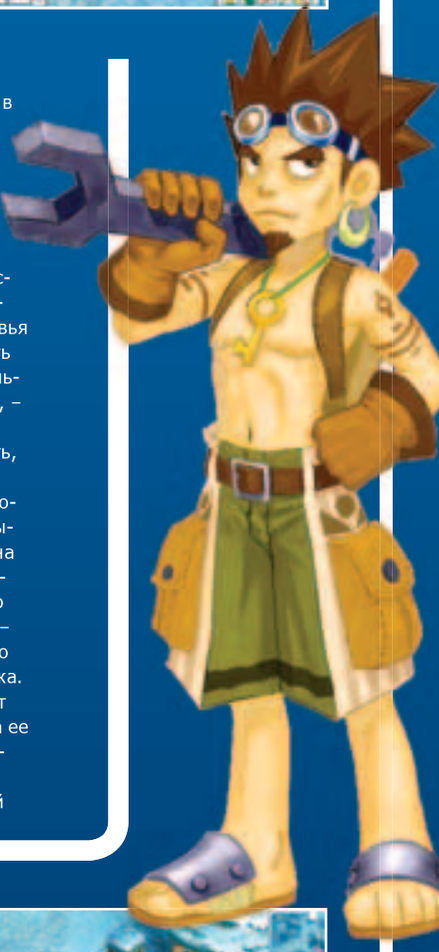
та: вещи, способствующие развитию героя; целый зоопарк питомцев, которые могут превращаться в боевых помощников; билеты телепортации в различные точки мира, а также одежда и украшения для всех типов персонажей. Только не думай, что здесь творится такой же беспредел, как в скандально известном ***«Бойцовском клубе»***. Игра сбалансирована таким образом, чтобы в ней было одинаково комфортно и тем, кто платит, и тем, кто предпочитает добиваться всего собственными усилиями. Например, у зеленого новичка десятого уровня не получится купить мощнейший топор и нашинковать им монстров пятидесятого уровня. Приобрести дорогую экипировку с крутыми характеристиками тоже нельзя. Потом и кровью ее добывают в кишащих монстрами подземельях, да и то лишь участники воистину сильных групп. Зато можно потратиться на фею, которая выручит тебя в сражении. Или купить «небесные ягоды», позволяющие в течение пятнадцати минут получать в два раза больше опыта, чем обычно. В общем, мудрые азиаты даже в «Пиратии» смогли соблюсти закон всемирной гармонии и равновесия.

МОСКВА – ПЕКИН

Вдобавок к вещам, которые хоть временно, но все же влияют на прокачку персонажа, в магазине выставлено море других, не менее интересных предметов. Как тут не вспомнить популярный в 90-е годы поезд «Москва – Пекин», проезжающий через всю Россию: банки-термосы, мокасины цвета «вырви глаз», не менее пестрый шмот и пуховики-дутики... Эх, ностальгия! С тех пор минуло много лет, и вот уже китайцы торгуют не на перроне, а в онлайне (надеемся, что это не те же самые кадры с термосами-мокасинами. – *Прим. ред.*). И правильно делают, ведь интернет-магазин – это не спешащий куда-то поезд с трехминутной стоянкой. Времени для выбора полно, да и ассортимент богатый. Кстати, ничего бесполезного там нет, всему найдется применение. Есть предметы, которые не влияют на скорость развития персонажа, зато великолепно его украшают. Хит продаж – кавайные розовые крылья. Хватает тут и стильных костюмов для различных типов персонажей – тоже не дающих бонусов к характеристикам героя, но просто облагораживающих его внешний вид. А красота, как известно, требует жертв...

ФЕЮ ЗАКАЗЫВАЛИ?

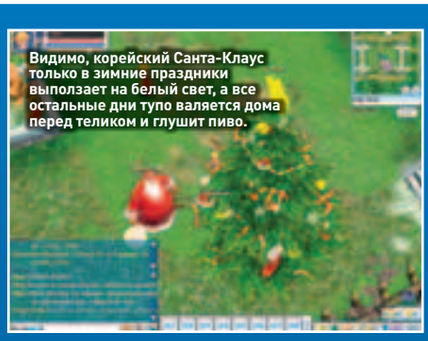
Фея – второй по популярности товар в магазине. Так местные локализаторы назвали петов – ручных питомцев. Всего их десять, но пока ничем, кроме внешности, они друг от друга не отличаются. Фея не просто украшение. Она дает своему хозяину прибавку к основным характеристикам и специальные бонусы. Например, ускоренную регенерацию здоровья и маны, дополнительную возможность нанести критический удар. Максимальный уровень феи, как и у персонажа, – сотый, но до него еще расти и расти. Кстати, ее можно не только купить, но и получить в награду за выполнение одного из заданий в цепочке исторических квестов. Кроме того, она вы-менивается у других приключенцев на внутриигровую валюту. Дабы фея появилась в игре, помести ее иконку во втором слоте инвентаря. И – о чудо! – симпатичный питомец примется резво порхать над головой твоего персонажа. Во включенном режиме фея набирает рост и теряет жизненную силу. Когда ее здоровье падает до нуля, она не умирает, а просто отключается. Для восстановления необходим специальный

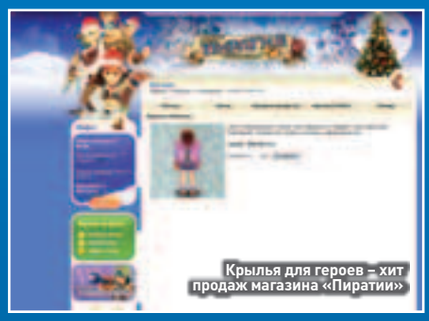


Я же предупреждал тебя, дурилка картонная, не покупай китайскую пиротехнику с рук!..

Лесная тусовка девочек-ГМ'ов в красных платьицах на клумбе... Впрочем, после кусающихся грибов-гигантов я ничему здесь не удивляюсь.

В Ледыни, как в Сибири, – снег, холод и ловить совершенно нечего.


Видимо, корейский Санта-Клаус только в зимние праздники выползает на белый свет, а все остальные дни тупо валяется дома перед теликом и глушит пиво.


Крылья для героев – хит продаж магазина «Пиратии»

корм, который продается в крупных магазинах или у собратьев по оружию. И это еще не все! Фея обладает особыми умениями: защита, берсерк, магия, восстановление и медитация. У каждого – три уровня градации: новичок, средний и эксперт. Чем выше уровень навыка, тем соответственно сильнее и эффект. Тебе придется изучать специальные талмуды. Novice Books найдутся на Острове сокровищ при использовании Карт карибских сокровищ. Standard Books стоят на полках магазина. Наверное, их можно нарыть где-то еще, но для меня это пока тайна, покрытая мраком. Как и то, где взять Expert Books. Пока их нет даже в игровом магазине, но, вероятно, скоро они там появятся. Чуть не забыл: изучение умений может обернуться фиаско. Причем риск завалить экзамен довольно велик: первый скилл ты не выучишь с первой попытки со 100-процентной вероятностью, второй – с 60-процентной, ну а третий пойдет уже гораздо проще – процент провала равен 30. И напоследок: при изучении второго и третьего умений есть вероятность, что ты их не выучишь, а заменишь ими уже освоенный скилл. При втором скилле эта вероятность достигает 40 процентов, при третьем изучении 70 процентов. Колдовство?! Но что еще можно ожидать от феи?..

МОНЕТОПРИЕМНИК

А теперь поговорим о самом приятном – о деньгах! Завести счет в магазине просто: надо зарегистрироваться на сайте «Пиратии», где, собственно, и располагается магазин, и привязать свой аккаунт к личному кабинету. Затем следует положить на счет деньги любым из возможных способов. Сейчас в ходу электронные кошельки и SMS-сообщения. Слава Ктулху, мы избавлены от возни с кредитными картами, которые так любят на Западе. В магазине используется внутренняя валюта – пиастры, один пиастр эквивалентен одному российскому рублю. Самая дешевая вещица стоит 16 пиастров (считай рублей), а модные штуки вроде фей – порядка 200. Покупаешь товар в магазине, потом в личном кабинете передаешь его одному из своих персонажей на аккаунте. Да, при передаче предмета важно, чтобы в этот момент персонаж не был в игре. В общем, все предельно доступно и просто. **PCG**

Поиграем в снежки?

«БАШОРГ» ОТДЫХАЕТ

Публика на российском сервере собралась активная и очень веселая. Порой в мировом чате вылезают такие перлы, которые заткнут за пояс лучшие подборки «Башорга» (bash.org – англоязычный ресурс, на котором публикуются уморительные цитаты, обычно из повседневных диалогов пользователей интернета; есть и российский вариант – bash.org.ru. – Прим. ред.). Авторская орфография и пунктуация сохранены в девственной неприкосновенности.

XXX: Подскажите плиз где Целебной трыва нарвать?))
YYY: ybrnj ytdcnhbxfk ,hjybrhf,f
XXX: спасибо)

111: а эльфийские фрукты примерно в каких координатах падают?
222: примерно в координатах сайта

RRR: как найти Непися по имени?
NNN: ты еще по фотографии поищи)

AAA: где находится квестовый крот, укравший бисквит, в какой шахте?
BBB: где же вас таких смешных рожают?

QQQ: а креветочный платок как одеть?
WWW: Если ты не креветка – никак.
EEE: для этого нужно получить каст йа креведко

SSS: А ЗА РУБКУ ДЕРЕВЬЕВ ЧТО ДАЮТ??
DDD: зарубят тебя)))
FFF: 5 лет дают, с конфискацией

GGG: оо скучно
HHH: Апстену иди убейся
GGG: у меня нет такого скилла

111: что делать с книгой чтоб рубить лес?
222: Книга ваще универсальный инструмент ей можно делать шо угодно
333: как книгой рубить лес?
111: это ооооx как сложно книгой рубить лес
444: очень сложно книгой рубить...)
222: бежишь к дереву размахиваешься и книгой со всей дури ему хрясь!
555: переплетом бей
666: истинные мастера рарубают дерево одной страничкой

KKK: а кем крафить?
LLL: ГНОМОМ)))))
KKK: бугага) а какой класс тут гном?
NNN: АМИ – Гном
MMM: ами – покемон)

В общем, анекдоты можно не читать!

ВКЛЮЧИСЬ В ИГРУ!
gameland.tv
television for gamers

МОЯ ПАРА

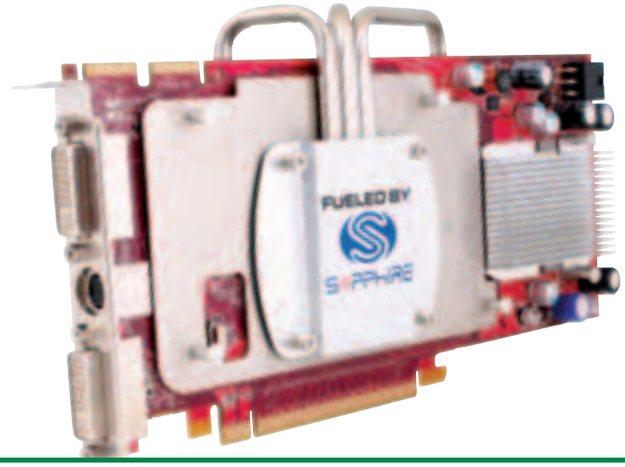
Компания **Creative** известна не только благодаря первоклассным аудиокартам. Под этой маркой выпускается все, что каким-то образом связано с качественным звуком, – это и плееры, и наушники, и, конечно, колонки. Совсем недавно Creative анонсировала линейку двухполосных стереосистем, которые, по мнению производителя, идеально подходят для использования с персональными компьютерами. Речь идет о моделях *Creative GigaWorks T40*, *Creative GigaWorks T20* и *Creative Inspire T10*. Если учесть небольшой размер акустических систем, то использовать их можно не только со стационарными системами, но и с мобильными компьютерами или плеерами. Каждая колонка включает в себя высококачественный среднечастотный динамик с конусом из стекловолокна, а также высокотехнологичный купольный твиттер для кристальной четкости высокочастотного диапазона. Также акустика использует технологию *BasXPort* для улучшенного воспроизведения баса. Магнитное экранирование защитит от помех. Те, кто желает слушать музыку независимо, могут воспользоваться гнездом для подключения наушников. Четкий, элегантный дизайн включает все необходимые кнопки управления на передней панели и двойные входные разъемы.

ТОНКИЙ ПОДХОД

Ноутбуки **Sony** всегда отличались функциональностью, надежностью и современным дизайном. Не отошел от канонов японский производитель и на этот раз, представив новую серию портативных компьютеров для бизнеса и развлечений. Ноутбуки категории *L*, *AR50* и *FZ20*, оборудованы оптическим приводом *Blu-Ray*. Игроманам, скорее всего, будет интересна модель *Sony VAIO AR50* на базе процессора *Intel Core 2 Duo T7700*, который работает на частоте 2.4 ГГц. Если говорить о самом важном для игр компоненте, а именно графическом контроллере, то Sony VAIO AR50 использует *NVIDIA GeForce 8600M GT* с общей доступной графической памятью 1023 Мбайт и выделенной видеопамятью 256 Мбайт. Не стоит ожидать от такого ноутбука малого веса. Однако при своих 3.9 кг он станет отличной заменой настольному ПК, особенно если учесть 19-дюймовый дисплей.

СКОРОСТЬ ТИШИНЫ

Компания **Sapphire** порадовала выпуском новой модели топового графического адаптера серии *ATI Radeon HD 3000*. Производитель заявляет, что *Sapphire Radeon HD 3850 Ultimate* является самой производительной в мире видеоплатой с пассивным охлаждением. Достаточно сложно сказать на данном этапе что-либо конкретное о температурных характеристиках платы, но уже сейчас понятно, что пары вентиляторов в корпусе не избежать. Радиатор использует три тепловые трубки, которые отводят тепло от графического процессора на не закрепленный с задней стороны алюминиевый радиатор. Такой охладитель отличается серьезными габаритами, он обеспечивает защиту не только ГП, но и схемам памяти, которые расположены на лицевой стороне текстолита. Что касается прочих приятных особенностей, то Sapphire Radeon HD 3850 Ultimate поддерживает унифицированную шейдерную архитектуру, *Shader Model 4.0* и ожидаемый набор библиотек *DirectX 10.1*. Новинка может быть подключена по интерфейсу *PCI-Express 2.0* с использованием всех его возможностей. Архитектура чипа использует 320 потоковых процессоров, а сам ГП работает на частоте 688 МГц. Память представлена объемом 512 Мбайт и работает на частоте 1.66 ГГц.



ДОМАШНИЙ ОДЕОН

Компания **Epson** представила на российском рынке два новых проектора для работы в условиях повышенной загрязненности воздуха. Модели *Epson EMP-260* и *Epson EMP-280* содержат первый в мире съемный электростатический фильтр, который можно просто очищать по мере загрязнения и затем вновь многократно использовать. Фильтр призван защитить проекторы от любой пыли, содержащейся в воздухе. Электростатический фильтр в Epson EMP-260 и Epson EMP-280 – это концептуально новое решение. Впервые фильтр такого рода можно просто снять, почистить и вставить обратно, что значительно продлевает жизнь проектора и сокращает затраты на его эксплуатацию. Кроме того, инновационная крышка с дополнительной защитой объектива препятствует сбору пыли вокруг линзы проектора. Разница между моделями Epson EMP-260 и Epson EMP-280 заключена в разрешении создаваемого изображения: EMP-260 предлагает разрешение SVGA (800x600 пикселей), а EMP-280 – XGA (1024x768 пикселей).

СЕДЬМОЙ НА ОЧЕРЕДИ

Появление нового набора системной логики *nForce 780i SLI* от компании **NVIDIA** не заставило долго ждать сторонних производителей. Например, компания **XFX** уже успела представить системную плату на базе вышеупомянутого чипсета. В первую очередь стоит отметить основную особенность платформы. Материнская карта *XFX nForce 780i SLI* может работать с поддержкой одновременно трех видеокарт. В NVIDIA такую технологию назвали *Triple SLI*. Сама плата основана на эталонном дизайне, и внешний вид относительно прототипа практически не изменился. Особенно полезной платформа окажется для энтузиастов. Система ***NVMonitor*** позволит осуществить более точную настройку параметров работы и до предела разогнать процессоры *Intel Yorkfield* и *Wolfdale*. Что касается аппаратных спецификаций, то плата XFX nForce 780i SLI взаимодействует, что удивительно, с памятью *DDR2* с частотой до 1200 МГц. Три разъема *PCI-Express X16* поддерживают стандарт 2.0. Установленный порог частоты FSB – 1333 МГц. Помимо того, плата использует технологии, знакомые по предыдущим поколениям чипсетов от NVIDIA*: NVIDIA FirstPacket*, *NVIDIA DualNet* и *MediaShield*. Новый набор логики позволяет подключить шесть дисков с интерфейсом *SATA*, а также использовать десять портов *USB*.

КАПИТАН ДАЛЬНЕГО ДЕЙСТВИЯ

Технология *Wi-Fi* уже не является необычной. Любой пользователь своими силами может организовать у себя дома небольшую беспроводную сеть. Главное – запастись необходимым оборудованием. Например, для подключения настольного ПК потребуется качественный адаптер. Совсем недавно компания **Zyxel** представила новый PCI-адаптер дальнего действия, обеспечивающий подключение на больших расстояниях или в многокомнатных помещениях. Улучшенные характеристики радиотракта *Zyxel G-320H* и прилагаемая антенна с коэффициентом усиления 5 дБи дают прирост дальности связи с любыми, даже самыми простыми точками доступа Wi-Fi стандарта 802.11b/g. Адаптер обеспечивает двойную защиту беспроводного соединения *WPA2* и поддерживает режим *WMM* для минимальных задержек и гарантированной полосы пропускания при передаче мультимедиа-данных. Другими словами, пользователь беспроводной сети получает качественную работу таких приложений, как сетевые игры, IP-телефония и IP-телевидение, одновременно с передачей данных. Цена устройства – $55.

УСЛЫШАТЬ БОЛЬШЕ

Многие меломаны тратят бешеные суммы на приобретение высококлассных акустических систем. Но что делать тем, у кого раздражительные соседи и тонкие стены в квартире? Музыка не терпит пренебрежения, и это понимают сотрудники **Philips**. Для тех, кто желает наслаждаться великолепным насыщенным звучанием наедине с самим собой, были подготовлены цифровые наушники премиум-класса *Philips SBCHD1500U*. В первую очередь стоит отметить, что подключение производится по беспроводному интерфейсу. Технология *Dolby Headphone* обеспечивает объемное звучание системы воспроизведения формата 5.1. Она точно моделирует объемное звучание правильно установленных и откалиброванных каналов 5.1 системы громкоговорителей, что делает ее идеальной для индивидуального и портативного прослушивания объемного звука. Наушники имеют четыре входа для подключения источника сигнала. Можно при желании соединить два цифровых источника (проигрыватели DVD или CD) и два аналоговых источника (телевизор и FM-приемник) и выбирать из них при помощи пульта дистанционного управления необходимый на данный момент. Таким образом решается проблема большого количества кабелей и синхронизации. Также прямо с пульта ДУ доступно изменение настроек сигнала. Стоимость наушников – $820.

ШИРЕ ДЮЙМ

Компания **Samsung** с начала этого года начала поставки очередной линейки широкоэкранных мониторов на территорию нашей страны. Новая серия широкоэкранных мониторов Samsung представлена следующими моделями: 20-дюймовыми *2043NW*, *2043BW* и *2043WM* и 22-дюймовыми *2243BW* и *2243WM*. Наличие буквы W в названии монитора означает, что он широкоформатный, N – имеется лишь аналоговый вход, B – аналоговый и цифровой входы, а M указывает на встроенные в монитор колонки. Стоит отметить, что дизайн новых мониторов выдержан в традиционном для Samsung строгом стиле. Коэффициент контрастности 1000:1 благодаря использованию технологии динамического контраста достигает значения 8000:1, а очень малое время отклика и высокий уровень яркости обеспечивают отличное качество картинки в компьютерных играх и при просмотре видео. Передачу цифровых видеоданных высокой четкости без потерь качества обеспечивает интерфейс *DVI* (Digital Visual Interface) с поддержкой *HDCP*, а удобные настраиваемые кнопки управления на передней панели позволяют быстро и без труда настроить все характеристики изображения – от цвета до пропорций.

Текст: Евгений Попов

Мыслим логически

Тестирование последних чипсетов от Intel

Познакомиться с самым производительным набором логики семейства Intel Bearlake, а именно Intel X38, мы смогли только спустя некоторое время после появления Intel P35. Таким образом, вся серия была укомплектована. Стоит напомнить, что полностью заменить ее компания Intel решила лишь спустя три года после анонса первых революционных Intel 9xx. Тогда появилось большое количество обновлений, а настольные системы вышли на новый уровень. Что было, что стало и какая нам от этого польза – постараемся разобраться в данном обзоре.

ЭКСКУРС В ИСТОРИЮ

Компания Intel каждый год обновляет текущую линейку чипсетов, причем происходит это событие неизменно в июне. С 2000 по 2005 год было выпущено пять поколений наборов системной логики для процессоров класса Intel Pentium 4. В то же время с процессорами Intel Core 2 Duo работать могут только текущие три серии, начиная с незабвенных Intel 9xx. На сегодняшний день от набора системной логики мало что зависит в плане производительности. Но когда-то, еще во времена активного использования первой и второй серий Intel Pentium, чипсет фактически определял общий уровень эффективности системы. Это стало возможно во многом благодаря переходу кэша второго уровня L2 на кристалл процессора. Конечно, нельзя назвать чипсет второстепенной составляющей компьютера. Именно он влияет на функциональность и скорость взаимодействия между собой компонентов системы. Количество портов SATA, разъемов PCI или PCI-Express, контроллер памяти, количество возможных USB-выходов – все это зависит от набора системной логики.

К многофункциональным Intel Bearlake компания Intel шла почти восемь лет. В 2001 году представили чипсет под кодовым названием Brookdale, он же Intel 845. Это был первый набор, который поддерживал процессоры Intel Pentium 4 под разъем Socket 478, а не под Socket 423, использовавшийся ранее. Отметим, что чипсет Intel 845 работал с памятью PC133 SDRAM. Достаточно быстро появилось обновление Intel 845D. Такой набор поддерживал память DDR-266 RAM – новое поколение ОЗУ для стационарных систем. То время ознаменовалось серьезным противостоянием Intel Pentium 4 и AMD Athlon XP. Процессоры Intel уступали линейке решений от AMD до выхода чипсетов Intel 865 и Intel 875, которые появились в 2003 году. Впервые была объявлена поддержка двухканальной памяти DDR-400, а также увеличение частоты FSB с 133 до 200 МГц. Эти наборы можно считать одними из самых лучших в истории Intel – они удерживали позиции лидеров вплоть до появления PCI-Express.

Поколение Intel 915 знаменито прежде всего заменой устаревшего AGP 8X на более современный графический интерфейс. Чипсеты Gratsdale и Alderwood вышли в середине 2004 года. Вместе с ними была представлена и память DDR2, которая, правда, не давала большого прироста по производительности, но открывала большие возможности в будущем. Южный мост ICH6, применявшийся с новыми наборами, уже мог позволить использовать дополнительные линии PCI-Express (для плат расширения), HDA-кодека и четырех портов SATA II с поддержкой RAID. На деле первые чипсеты Intel 9xx кардинально не отличались от своих предшественников вплоть до появления Intel 925XE, который поддерживал шину FSB1066 с физической частотой 266 МГц. Последующие обновления увеличили частоту поддерживаемой DDR2-памяти, добавили пару линий PCI-Express и модернизировали SATA II до Serial ATA/300. Платформенные решения Intel 945 и Intel 955 открыли дорогу двухъядерным процессорам, но основой для продвижения новых Intel Core 2 Duo по праву можно считать модели Intel 975X и Intel 965, ставшие последними представителями серии Intel 9xx. Следует отметить, что Intel 975X был анонсирован одновременно с выходом новых 65-нанометровых процессоров. Последней серией чипсетов от Intel стала линейка Intel Bearlake, которая обеспечила полноценную поддержку памяти DDR3 вместе с Intel Core 2 Duo, усовершенствованному интерфейсу PCI-Express 2.0 и фактически поколению четырехъядерных Penrynn по технологии 45 нм. Вместе с этим выпустили и южный мост ICH9, задающий новую планку функциональности для настольных платформ.

Конечно, немного странно оценивать чипсеты различного уровня и поколений традиционным методом. Однако конечный пользователь не сильно задумывается над тем, в каком году произведен тот или иной набор системной логики. Для него на первом месте стабильность и функциональность, а все остальное – вторичные факторы. В результате максимальную оценку стоит поставить **Intel X38 Express** как наиболее прогрессивному решению. Однако платы на основе такого чипсета будут недешевы. Оптимальным вариантом по соотношению цена/качество можно считать **Intel P965 Express**, который не потерял актуальности до сих пор.

ЧТО МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

INTEL X38 EXPRESS
INTEL P35 EXPRESS
INTEL G33 EXPRESS
INTEL 975X EXPRESS
INTEL P965 EXPRESS
INTEL 945P EXPRESS

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

В процессе тестирования исследовались именно наборы системной логики, а не сами системные платы. Поэтому мы не уделяли внимания особенностям того или иного решения, учитывая в сравнении лишь особенности чипсета. В связи с этим был подобран особый набор тестов, среди которых предусмотрены как игровые, так и системные тесты. Большое внимание уделялось взаимодействию с подсистемой памяти. Тесты в играх проводились на низких разрешениях, чтобы на результат не слишком влияли видеокарты.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

ПРОЦЕССОР, ГГЦ
2.66, Intel Core 2 Quad Q6700
ПАМЯТЬ, МБ
2 x 1024, Kingston HyperX DDR2-800
ВИДЕОКАРТА
ASUS Radeon EAX1950XTX, 512 Мбайт
ЖЕСТКИЙ ДИСК, ГБ
80, Seagate Barracuda 7200 rpm, IDE
ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА
Microsoft Windows XP Professional SP2
ДРАЙВЕРЫ
ATI Catalyst 7.12

INTEL X38 EXPRESS

ИСПОЛЬЗУЕМАЯ ПЛАТА:	ASUS Maximus Formula
ПОДДЕРЖКА ПРОЦЕССОРОВ:	Intel Celeron D, Pentium 4, Pentium 4 Extreme Edition, Pentium D и Pentium Extreme Edition, Intel Core 2 Duo, Intel Core 2 Quad
СИСТЕМНАЯ ШИНА:	1333 МГц
КОНТРОЛЛЕР ПАМЯТИ:	Двухканальный, DDR2-533/667/800 или DDR3- 800/1066/1333 (4 разъема, до 8 Гбайт максимум)
ЮЖНЫЙ МОСТ:	ICH9
СЛОТЫ PCI-EXPRESS X16:	2 x PCI-Express 2.0
СЛОТЫ PCI-EXPRESS X1:	4
НОСИТЕЛИ UATA:	2 (1 канал)
НОСИТЕЛИ SATA:	6
ПОРТЫ USB:	12
ЗВУК:	High Definition Audio (7.1)

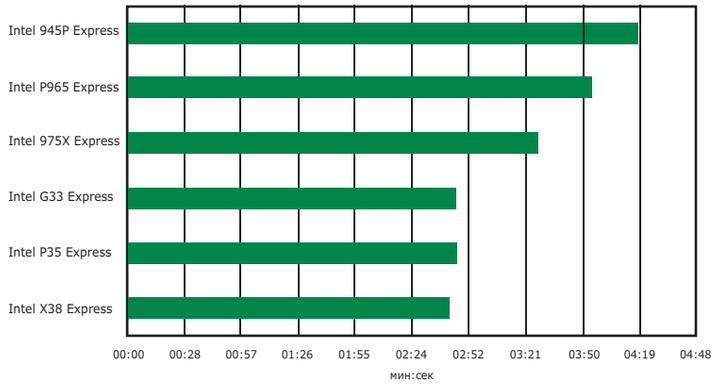
Для всех процессоров Intel Core 2 Duo поддерживается функционирование на шине 1333 МГц. Также производитель предусмотрел поддержку будущих моделей, изготовленных с учетом 45-миллиметрового техпроцесса, – Prescott и Penrynn. Возможности контроллера по сравнению с предыдущими поколениями не изменились, поскольку все, что можно, в этой области уже реализовано. Тем не менее рассматриваемый набор системной логики поддерживает возможность установки планок стандарта DDR3, причем Intel X38 Express может взаимодействовать с модулями DDR3-1333. Стоит отметить особенность если не одновременной работы DDR3 и DDR2, то комбинированного режима. Некоторые производители системных плат реализуют пары специализированных разъемов. Таким образом, пользователь сам может выбрать стандарт для своей системы – DDR3 или DDR2. Основное преимущество – поддержка интерфейса PCI-Express X16 2.0. Здесь можно использовать как платы предыдущих поколений, так и новые графические адаптеры с поддержкой стандарта.

INTEL P35 EXPRESS

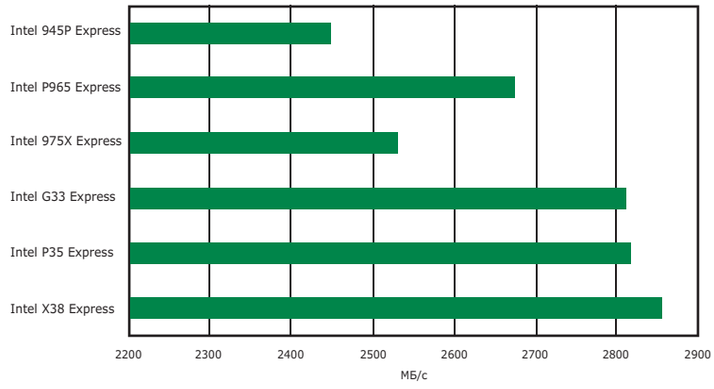
ИСПОЛЬЗУЕМАЯ ПЛАТА:	ASUS P5K3 Deluxe
ПОДДЕРЖКА ПРОЦЕССОРОВ:	Intel Celeron D, Pentium 4, Pentium 4 Extreme Edition, Pentium D и Pentium Extreme Edition, Intel Core 2 Duo, Intel Core 2 Quad
СИСТЕМНАЯ ШИНА:	1333 МГц
КОНТРОЛЛЕР ПАМЯТИ:	Двухканальный, DDR2-533/667/800 или DDR3-800/1067 (4 разъема, до 8 Гбайт максимум)
ЮЖНЫЙ МОСТ:	ICH9
ГРАФИЧЕСКИЙ ИНТЕРФЕЙС:	PCI-Express
СЛОТЫ PCI-EXPRESS X1:	4
НОСИТЕЛИ UATA:	2 (1 канал)
НОСИТЕЛИ SATA:	6
ПОРТЫ USB:	12
ЗВУК:	High Definition Audio (7.1)

По сравнению с флагманом серии Intel X38 Express у решения среднего уровня под названием Intel P35 Express не так много нововведений. Из самых значимых назовем поддержку DDR3. При этом с модулями класса DDR3-1333 он работать не сможет. Соответственно в настройках BIOS отсутствует делитель для установки такого уровня частот. Набор системной логики Intel P35 Express может функционировать с большинством современных процессоров, а также с будущими 45-нанометровыми моделями. Вместо прогрессивного PCI-Express X16 2.0 используется проверенный временем стандарт PCI-Express X16 первой версии. Отметим, что, как и ранние варианты, набор системной логики Intel P35 Express не может гибко оптимизировать этот графический интерфейс для взаимодействия одновременно двух графических адаптеров в режиме ATI CrossFire. Однако производителей системных плат данный факт не останавливает. Второй разъем PCI-Express X16 подключается к южному мосту взамен некоторых PCI-Express X1. Роль южного моста также играет Intel ICH9.

Архивирование большого объема данных в WinRar 3.40, мин:сек



Right Mark Memory Analyzer 3.72. Скорость записи, МБ/с



INTEL G33 EXPRESS

ИСПОЛЬЗУЕМАЯ ПЛАТА:	Gigabyte GA-G33M-DS2R
ПОДДЕРЖКА ПРОЦЕССОРОВ:	Intel Celeron D, Pentium 4, Pentium 4 Extreme Edition, Pentium D и Pentium Extreme Edition, Intel Core 2 Duo, Intel Core 2 Quad
СИСТЕМНАЯ ШИНА:	1333 МГц
КОНТРОЛЛЕР ПАМЯТИ:	Двухканальный, DDR2-533/667/800 или DDR3-800/1067 (4 разъема, до 8 Гбайт максимум)
ЮЖНЫЙ МОСТ:	ICH9
ГРАФИЧЕСКИЙ ИНТЕРФЕЙС:	PCI-Express + интегрированное ядро Intel GMA X3100
СЛОТЫ PCI-EXPRESS X1:	4
НОСИТЕЛИ UATA:	2 (1 канал)
НОСИТЕЛИ SATA:	6
ПОРТЫ USB:	12
ЗВУК:	High Definition Audio (7.1)

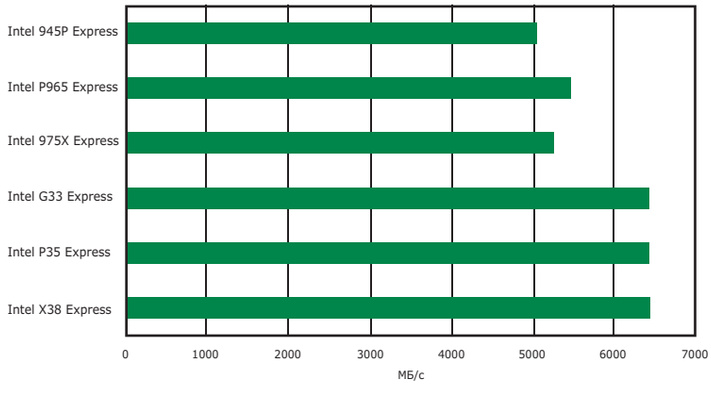
Каждая линейка чипсетов от Intel представлена не только потоковыми решениями, но и моделями с использованием встроенного графического контроллера. В серии Intel Bearlake также предусмотрен подобный офисный вариант – Intel G33. Стоит отметить, что он не единственный. Компания Intel выпустила еще один интегрированный чипсет Intel G35, но с улучшенным графическим ядром. По функциональности набор логики с нелогичным названием Intel G33 не уступает рассмотренному ранее Intel P35 Express. Технические характеристики этих наборов идентичны, так что офисным решением Intel G33 назвать достаточно сложно. Отметим, что контроллер Intel GMA X3100, установленный в данном случае, использует технологию Clear Video, которая призвана аппаратно ускорить и поднять качество воспроизведения видео, включая HD, а также предоставить цифровые видеоинтерфейсы для вывода изображения, в том числе HDMI. Производителем заявлена полная поддержка интерфейса Aero в новой операционной системе Microsoft Windows Vista.

INTEL P965 EXPRESS

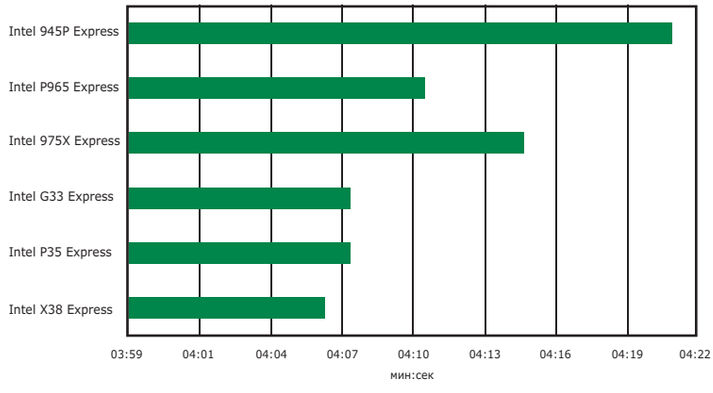
ИСПОЛЬЗУЕМАЯ ПЛАТА:	Foxconn P9657AA-8EKRS2H
ПОДДЕРЖКА ПРОЦЕССОРОВ:	Intel Celeron D, Pentium 4, Pentium 4 Extreme Edition, Pentium D и Pentium Extreme Edition, Intel Core 2 Duo, Intel Core 2 Quad
СИСТЕМНАЯ ШИНА:	1066 МГц
КОНТРОЛЛЕР ПАМЯТИ:	Двухканальный, DDR2-533/667/800 (4 разъема, до 8 Гбайт максимум)
ЮЖНЫЙ МОСТ:	ICH8
ГРАФИЧЕСКИЙ ИНТЕРФЕЙС:	PCI-Express
СЛОТЫ PCI-EXPRESS X1:	6
НОСИТЕЛИ UATA:	2 (1 канал)
НОСИТЕЛИ SATA:	6
ПОРТЫ USB:	10
ЗВУК:	High Definition Audio (7.1)

Чипсет Intel P965 Express был анонсирован вместе с офисной моделью Intel G965 Express. Различаются чипсеты, как можно догадаться из названия, отсутствием интегрированного видео у Intel P965 Express. В остальном решения идентичны. Стоит отметить, что рассматриваемый чипсет пользовался большой популярностью у производителей системных плат благодаря широким возможностям и использованию некоторых интересных технологий. Например, функция Fast Memory Access обеспечивает прирост производительности за счет оптимизации работы подсистемы памяти, а технология Flex Memory дает возможность применять двухканальную адресацию памяти даже при неравномерном заполнении слотов. В отличие от того же Intel 975X для набора системной логики Intel P965 Express не требуется разбиения линий. Официально для платформ с применением этого чипсета была объявлена поддержка ATI Crossfire (начиная с выпуска версии драйверов Catalyst 6.9) с использованием системы X16 + X4, где дополнительные четыре линии давал все тот же южный мост.

Right Mark Memory Analyzer 3.72. Скорость чтения, МБ/с



Кодирование видео DivX, мин:сек



$180

INTEL 975X EXPRESS

ИСПОЛЬЗУЕМАЯ ПЛАТА:	MSI 975X Platinum
ПОДДЕРЖКА ПРОЦЕССОРОВ:	Intel Celeron D, Pentium 4, Pentium 4 Extreme Edition, Pentium D и Pentium Extreme Edition, Intel Core 2 Duo, Intel Core 2 Quad
СИСТЕМНАЯ ШИНА:	1066 МГц
КОНТРОЛЛЕР ПАМЯТИ:	Двухканальный, DDR2-533/667 (4 разъема, до 8 Гбайт максимум)
ЮЖНЫЙ МОСТ:	ICH7R
ГРАФИЧЕСКИЙ ИНТЕРФЕЙС:	PCI-Express (либо один X16, либо два X8)
СЛОТЫ PCI-EXPRESS X1:	6
НОСИТЕЛИ UATA:	2 (1 канал)
НОСИТЕЛИ SATA:	4
ПОРТЫ USB:	8
ЗВУК:	High Definition Audio (7.1)

Набор системной логики Intel 975X Express был официально анонсирован в конце 2005 года. Стоит отметить, что приставку X инженеры Intel даруют только самому производительному решению серии. Фактически Intel 975X Express можно считать усовершенствованной версией i955X. Во многом этот чипсет повторяет предшественника, однако есть одна особенность, которая отличает Intel 975X Express от предыдущей модели и позволяет чипсету успешно существовать до сих пор в качестве недорогого решения для игровых систем. Набор системной логики Intel 975X Express дает возможность создать два графических порта PCI-Express путем разбиения шестнадцати линий на пару по восемь. Разумеется, подобный подход обеспечивает работу технологии ATI Crossfire. Стоит отметить, что поддержка Intel Core 2 Duo от самого чипсета не зависит. Такой подарок от маркетологов набор получил благодаря совпадению сроков выхода. Тот же Intel 955X Express несовместим с процессорами Core 2 Duo.

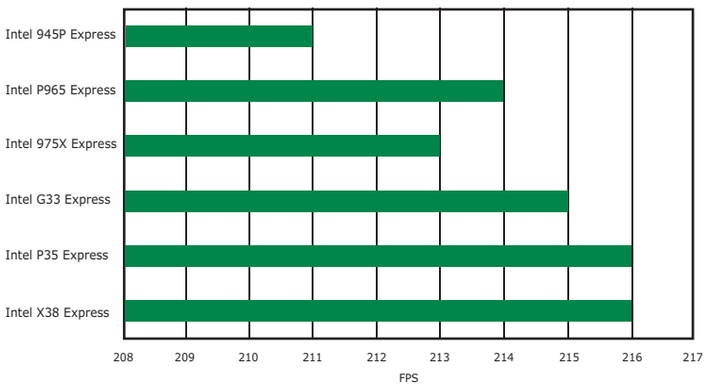
$120

INTEL 945P EXPRESS

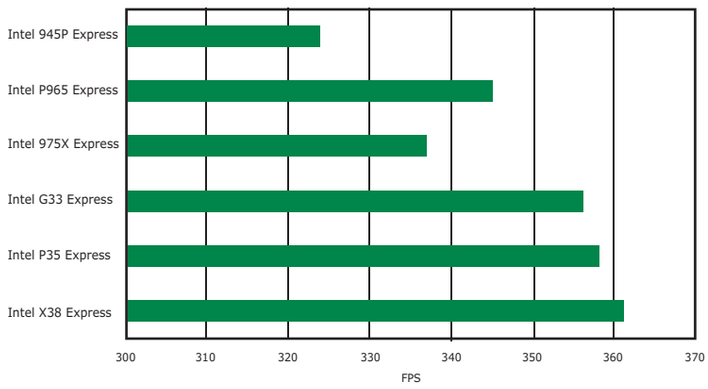
ИСПОЛЬЗУЕМАЯ ПЛАТА:	Asus P5LD2 Deluxe
ПОДДЕРЖКА ПРОЦЕССОРОВ:	Intel Celeron D, Pentium 4, Pentium 4 Extreme Edition, Pentium D и Pentium Extreme Edition, Intel Core 2 Duo, Intel Core 2 Quad
СИСТЕМНАЯ ШИНА:	1066 МГц
КОНТРОЛЛЕР ПАМЯТИ:	Двухканальный, DDR2-400/533/667 (4 разъема, до 4 Гбайт максимум)
ЮЖНЫЙ МОСТ:	ICH7
ГРАФИЧЕСКИЙ ИНТЕРФЕЙС:	PCI-Express
СЛОТЫ PCI-EXPRESS X1:	4
НОСИТЕЛИ UATA:	2 (1 канал)
НОСИТЕЛИ SATA:	4
ПОРТЫ USB:	8
ЗВУК:	High Definition Audio (7.1) или AC'97-аудио

Первая серия чипсетов линейки Intel 9xx представлена по традиции тремя моделями (Intel 955X Express, Intel 945P Express и Intel 945G Express). Intel 945P Express отведена роль рабочей лошадки. Интересно, что до выхода Intel Core 2 Duo этот чипсет не поддерживал официально процессоры такого класса. Однако сразу же после анонса Intel 945P Express получил статус набора, способного работать с подобными ЦП. По сравнению с предшествующими чипсетами Intel добавилась поддержка памяти категории DDR2-667, а также частоты системной шины 1066 МГц. Фактически ни один из представителей этой линейки не поддерживает два PCI-Express X16, однако функционирование систем SLI или CrossFire возможно, если прибегнуть к модификации – заменить периферийные порты южного моста на соответствующий разъем. Такой методикой не без успеха пользуются многие производители системных плат. Чипсет действует при поддержке южного моста ICH7. Вместе с ним впервые стало возможно использование уровней RAID 0+1 (10) и RAID 5.

Doom3, Min.Detail, 640x480, FPS



Far Cry, Min.Detail, 640x480, FPS



ТЕКСТ: АНТОН БОЛЬШАКОВ

ABIT IP35 PRO “OFF LIMITS”

ИГРОВОЙ БЕСПРЕДЕЛ

КОМПОНОВКА

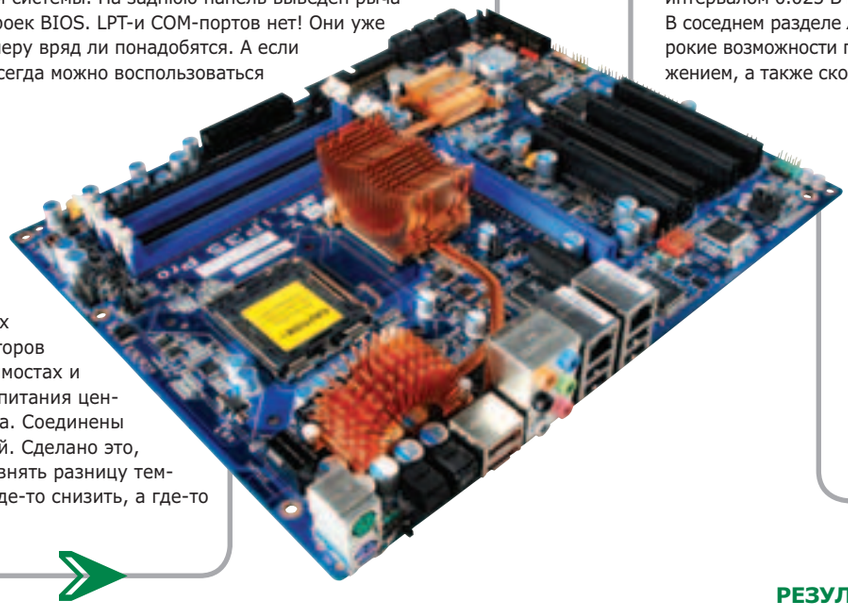
Компоновка элементов близка к идеалу. Основной разъем PCI-E не перекрывает ни одного разъема, да и при установке видеокарты с двухслотовой системой охлаждения ближайший PCI остается доступным! Инсталляция же второго графического адаптера в дополнительный PCI-E подразумевает перекрытие одного PCI, что не страшно – их тут три штуки. Разъемы *IDE* и *Serial ATA* расположены горизонтально на торце; *FDD* размещен по соседству, но уже вертикально.

Коннекторы передней панели выделены цветом. Рядом дисплей для отображения статусного состояния. Есть маленькие кнопки для включения и перезагрузки системы. На заднюю панель выведен рычажок для сброса настроек BIOS. LPT-и COM-портов нет! Они уже не актуальны, и геймеру вряд ли понадобятся. А если возникнет нужда – всегда можно воспользоваться USB-переходником.

BIOS

В *BIOS* материнской платы пользователь может сохранить до пяти различных профилей с настройками. Управление ими осуществляется при помощи клавиш F6 и F7. Оверклокерам понравится раздел *µGuru Utility*, где сосредоточены практически все настройки для разгона платы. Интересно, что при изменении частоты системной шины результирующая частота шины памяти отображается в информационной строке. Здесь также дозволено регулировать напряжение ядра процессора до 1.895 В с шагом 0.01 В, памяти с интервалом 0.025 В в пределах от 1.8 до 3 В.

В соседнем разделе *ABIT EQ* пользователю доступны широкие возможности по контролю над температурой, напряжением, а также скоростью вращения вентиляторов.



ОХЛАЖДЕНИЕ

Система охлаждения платы состоит из трех алюминиевых радиаторов на северном, южном мостах и транзисторах схемы питания центрального процессора. Соединены они тепловой трубкой. Сделано это, видимо, с целью уравнять разницу температур на плате – где-то снизить, а где-то и увеличить.

ЧИПСЕТ

Системная логика *Intel P35 Express* – это поддержка всех современных процессоров *LGA775* с частотой системной шины до 1333 МГц, двухканальный контроллер памяти *DDR2/DDR3* (в случае с *IP35 PRO* – DDR2) с поддержкой Fast Memory Access и Flex Memory, а также опциональная поддержка ATI Crossfire при реализации второго PCI-E x4 через южный мост.

СПЕЦИФИКАЦИИ

МОДЕЛЬ:
ABIT IP35 PRO OFF LIMITS
ЧИПСЕТ:
Intel P35 Express + Intel ICH9R
ТИП ПРОЦЕССОРА:
LGA775
ПАМЯТЬ:
4x DDR2 (8 Гбайт максимум)
РАЗЪЕМЫ И ПОРТЫ:
2x PCIe x16 (x16 и x4), 1x PCIe x1, 3x PCI, 4x USB 2.0 (2 порта на разъем), 2x IEEE-1394 FireWire, 1x FDD, 1x Ultra ATA, 6x Serial ATA 3,0 Гбит/с, 1x для звуковых портов передней панели, 1x CD Audio, 1x S/P-DIF, 1x 4-контактный для процессорного кулера (возможно подключение 3-контактного кулера)
ЗВУК:
Realtek ALC888 (8 каналов)
СЕТЬ:
2-гигабитный сетевой порт
РАЗМЕРЫ:
ATX 305x245 мм
ЦЕНА:
$200

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

ПРОЦЕССОР:
Intel Core 2 Duo E6300
ПАМЯТЬ:
два модуля OCZ 1024 Мбайт DDR2 800
ВИДЕОКАРТА:
NVIDIA GeForce 8800 GT 512 Мбайт
ВИНЧЕСТЕР:
Samsung 80 Гбайт
ОС:
Windows XP SP2
ДРАЙВЕРЫ:
ForceWare 163.75 WHGL

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

3DMark'06:	9356
PCMark'05 (CPU):	8753
PCMark'05 (Memory):	7440
PCMark'05 (GPU):	8943
PCMark'05 (HDD):	5698
S.T.A.L.K.E.R. (1280x1024):	79

Результаты тестов символические – все платы на одинаковых частотах работают практически с одной скоростью. Ключевая особенность IP35 PRO заключается в большом количестве оверклокерских настроек и отличной компоновке элементов на плате. Следует сказать, что после покупки материнской платы – любой марки! – не забудь обновить BIOS. На момент подготовки этого материала для IP35 PRO актуальная версия микропрограммы обозначена номером 14. Ее можно найти на нашем компакт-диске.

Материнская плата любезно предоставлена для тестирования компанией «Марвел» (**www.marvel.ru**, (495) 745-8008)

Текст: Кирилл Аврорин

Raidsonic ICY BOX IB-250STu

ХОЛОДНЫЙ НЕМЕЦ

СНАРУЖИ

В отличных внешних данных модели от немецкой компании **Raidsonic** сомневаться не приходится: черный алюминий, серебристая полоска сбоку и аккуратные разъемы питания и *USB*. К слову сказать, конкретно этот кейс не нуждается во внешнем источнике питания. Для его работы достаточно двух свободных USB-разъемов в компьютере: по одному из них передаются данные, второй подпитывает *ICY BOX* энергией. Здесь есть как положительные, так и отрицательные стороны. Плюс, разумеется, заключается в том, что нет необходимости таскать с собой адаптер питания с проводом. Минус – подключить накопитель к некоторым моделям портативных компьютеров не удастся из-за недостатка USB-разъемов. Это в принципе не критично, просто данный момент стоит учесть при покупке. Больше кейс ничем особенным не выделяется: на панели сверху расположены еще два индикатора: питания и загрузки.

ИНСТАЛЛЯЦИЯ

От фирменного внешнего накопителя внешний кейс отличается двумя особенностями. Одна из них не очень привлекательна, другая, наоборот, весьма актуальна. В комплекте поставляется лишь пустой кейс, в который надо вставить жесткий диск формата 2.5 дюйма с интерфейсом *Serial ATA*. Купить такой не проблема. Стоит он сравнительно недорого. Но придется потратить минут пятнадцать, чтобы аккуратно вставить жесткий диск в кейс, а потом накрепко закрутить его крышку четырьмя крохотными винтами. Надо отдать должное немцам: соответствующего размера отверточка оказалась в комплекте. Зато второй момент легко переплюнет сложности, связанные с инсталляцией жесткого диска. Объем винчестера вы можете выбрать совершенно любой! На момент написания этих строк в продаже можно было встретить модели объемом 250–300 Гбайт. В ближайшем будущем появятся куда более емкие модели. Причем кейс может служить сколь угодно долго, его сложно сломать даже при желании.

БЕРЕЖЕМ КОПЕЕЧКУ

Сэкономить – всегда хорошо. Особенно если не в ущерб качеству или функциональности. В чем бы то ни было. Но обычно удается это довольно редко: недорогая вещь может оказаться поддельной, а то и вовсе развалиться у тебя в руках. Но в случае выбора мобильного накопителя данных ты сбережешь немалые деньги, ничуть не ограничивая себя в возможностях. Вместо дорогого фирменного внешнего накопителя можно приобрести куда более доступный алюминиевый бокс (иногда в прайс-листах он называется HDD-кейс).

ПОКУПАЕМ?

Определенно не стоит опасаться внешних кейсов для жестких дисков. Особенно таких качественных и надежных, как ICY BOX. Алюминий, четыре винта, держащих крышку, аккуратная сборка – все это поспособствует долгой жизни мобильного накопителя. Причем по скорости, как показали наши тесты, это также весьма и весьма достойный экземпляр.

СПЕЦИФИКАЦИИ

МОДЕЛЬ:
Raidsonic ICY BOX IB-250STu

ФОРМАТ:
2.5 дюйма

ИНТЕРФЕЙС:
USB 2.0

ПОДДЕРЖКА ВИНЧЕСТЕРОВ:
SATA

СКОРОСТЬ ПЕРЕДАЧИ ДАННЫХ:
до 480 Мбит/с

РАЗМЕРЫ И ВЕС:
260x185x30 мм;
70 г

ЦЕНА:
$40

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТОВ

ВРЕМЯ ДОСТУПА
SATA: 15.7 мс
USB 2.0: 15.2 мс

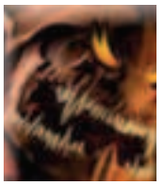
ЧТЕНИЕ
SATA: 42.9 Мбайт/с
USB 2.0: 29.3 Мбайт/с

ЗАПИСЬ
SATA: 21.8 Мбайт/с
USB 2.0: 17.0 Мбайт/с

ЦЕНЫ

Приводим небольшой мониторинг цен на накопители формата 2.5 дюйма, совместимые с кейсом ICY BOX:
60 Гбайт – $66
100 Гбайт – $76
160 Гбайт – $111
200 Гбайт – $130
250 Гбайт – $176

железный FAQ



После новогодних праздников всегда образуется кратковременное затишье – производители не анонсируют свои разработки, в Сети не появляется новых новостей, да и письма от читателей накапливаются в почтовом ящике весьма неохотно. Что поделать, преодолевая постъянварскую хандру, вновь отвечаем на ваши письма и даем полезные советы. Ура!

Антон Большаков,
руководитель тестовой лаборатории

Привет любимому журналу! Всегда с большим удовольствием читаю раздел «Железо». Одними из самых полезных считаю рубрики «Железный FAQ» и «Конфигурация». Последняя даже перекочевала на форум – там пользователи самостоятельно составляют и рекомендуют к покупке компьютеры на базе платформ от **Intel** и **AMD**. По-моему, это очень хороший показатель интереса к журналу. Хотелось бы также указать на то, что у вас очень давно не было тестирования компьютерных корпусов. А потому прошу посоветовать какую-нибудь интересную новинку. Дело в том, что сейчас я обдумываю, как лучше обновить свой компьютер; вместе с комплектующими хотелось бы поменять и сам корпус. Заранее спасибо!

Андрей Иванов

И тебе привет! Спасибо за лестный отзыв. Из интересных новинок советую обратить внимание на корпус Cosmos 1010 от компании **Cooler Master**. В числе особенностей новинки: необычный внешний вид, наличие звукоизолирующего материала, безвинтовые крепления для жесткого диска и плат расширения, наличие отверстий для подключения внешней системы жидкостного охлаждения. В принципе в этом корпусе продумана каждая деталь. Единственное, Cosmos 1010 нельзя назвать легким. Вес только корпуса без комплектующих составляет почти 17 кг! Хотя какая разница, домашний компьютер ведь всегда стоит на одном и том же месте.

Этот корпус вмещает в себя платы форм-фактора ATX и Extend ATX; количество 3-дюймовых отсеков – 6; блок питания в комплект поставки не входит.

Здравствуйте, многоуважаемая редакция любимого журнала! Собираюсь купить новый компьютер с 4 Гбайт оперативной памяти, винчестером на 1 Тбайт и процессором *Intel Core 2 Duo E6750*. Правда, не могу никак определиться, какую операционную систему ставить? Оставить ли проверенную временем *Windows XP Home Edition* или выбрать *Widows Vista 64*? Говорят, 64-битная Vista работает в несколько раз стабильнее. Насколько эта система удобна для геймера?

Ваш давний читатель
Master_Chif ака Протосс

Привет! Без всякого сомнения, Windows Vista – современная и достаточно надежная система. В ней есть *DirectX 10*, с его помощью все новейшие игры выглядят красивее, а в обозримом будущем – движки для этого API будут работать значительно быстрее (в сравнении с *DirectX 9*)! Сейчас же на этой операционке идут не все игры – большинство проблем наблюдается со старенькими разработками.

С учетом выхода NextGen-игр купил новый компьютер. Его конфигурация: процессор Intel Core 2 Duo E6750; память Patriot 2 Гбайт, видеокарта NVIDIA GeForce 8800 GTS 640 Мбайт, материнская плата Gigabyte N650SLI-DS4, блок питания Powerman на 450 Вт; монитор Samsung 740n, винчестер от Seagate на 400 Гбайт. Теперь очень часто, но как правило в играх появляется ошибка DRIVER_IRQL_NOT_LESS_OR_EQUAL, затем компьютер перезагружается. Разгоном не занимался; все комплектующие новые. Подскажите, пожалуйста, в чем моя проблема.

С уважением, Роман

Сказать, что именно не работает в твоей системе, мы не можем. И не сумеет никто без внешнего осмотра и диагностики системы. Можно предположить, что проблема в модулях оперативной памяти или видеокарте. Попробуй установить другие модели – их можно попросить у друзей. И если с другими комплектующими система заработает стабильно, проблема именно в модулях или графической подсистеме. Удачи!

Подскажите, пожалуйста, можно ли поднять напряжение на процессоре в BIOS на материнской плате PC Chips M963GV?

Макс

К сожалению, нет.

Программа *RivaTuner* говорит, что частота памяти моей видеокарты (GeForce 8600 GT) равна 800 МГц. На всех же коробках и сайтах написано, что память работает со скоростью 1600 МГц. Кто прав?

Andrey kryt

Все верно – утилита показывает реальную частоту. Если же говорить о результирующей частоте работы памяти *GDDR3*, то она ровно в два раза больше и соответствует 1600 МГц. Все дело в том, что DDR-память передает память одновременно по двум фронтам сигнала, за счет этого достигается удвоенная скорость передачи данных.

Здравствуйте! Пытаюсь подобрать через интернет руль от Logitech. Но почему-то везде в требованиях к системе указан процессор *Intel Pentium*, даже для *Logitech G25*! В процессе поисков наткнулся на свежую версию драйверов для рулей этой марки, скачал на будущее и попробовал установить, но тут же вылезло окно о несовместимости с моим процессором.
У меня AMD Athlon 64 3200+. Возможна ли работа рулей Logitech под этим процессором, и если да, то где можно скачать оптимизированные драйверы (или они уже идут в комплекте поставки)?

Тимур Ахметвалеев

Тимур, на самом деле все не совсем так. В технических характеристиках ко всем игровым рулям марки Logitech указан – дословно! – «ПК с процессором *Pentium* или совместимым процессором». Это означает, что руль будет работать с любым современным компьютером *IBM PC x86*. По сути все нынешние процессоры являются таковыми. Даже **Apple** перешла на эту платформу и устанавлива-

ет в свои системы Intel Core 2 Duo. А потому можно ответственно заявить: проблем совместимости с твоим процессором не будет!

Здравствуйте! У меня не получается установить *DirectX 9.0c*. Пробовал различные дистрибутивы – без толку. Утилита dxdiag говорит, что в системе установлен *DirectX 9.0b*. Очень жду ответа, а то у меня не идут некоторые игры без DirectX 9.0c.

Иван

Случается и такое. Специально на этот случай существует утилита для полного и безоговорочного удаления DirectX из операционной системы. Называется она DXUninstaller 9.0. Но в ряде случаев с DirectX 9.0b она почему-то не помогает, а потому предлагаю тебе другой радикальный способ. Берем два дистрибутива – с DirectX 9.0b и DirectX 9.0c. Из первого во второй тебе нужно скопировать файлы dsetup.dll, dsetup32.dll и dxsetup.exe, затем попробовать запустить мастер установки. Должно помочь.

Купил недавно PowerColor HD 2900XT, и теперь в *Medal of Honor Airborne* руки у главного героя черные, а в *FIFA'07* вообще заставки тормозят. Что делать?

rauf mamedov

Если установка последней версии драйвера не помогает, следует поменять карточку по гарантии, возможно, дело именно в ней.

Привет! У меня проблема с DVD. Недавно я купил игру *Clive Barler's Jericho* от «Буки», а мой компьютер попросту не видит диск. Раньше такого никогда не было! Не знаю, что и делать. Привод: DVD-RW NEC-7173S.

Артем из Перми

Если проблема возникает только с этим диском, рекомендую обратиться в службу технической поддержки «Буки». На обратной стороне коробки с диском есть все контакты (как электронная почта, так и телефонный номер). Там же должно быть предупреждение, что диск может не заработать с некоторыми приводами DVD-RW.

Здравствуйте! У меня сейчас стоит видеокарта Radeon X800 GTO и версии драйверов: 2D-драйверы 6.14.10.6561, Direct3D 6.14.10.0331, OpenGL 6.14.10.5279. Хочу поставить себе драйверы 7.11, но, когда я их начинаю ставить, появляется окно Notify с data.size()!=3 «Не удалось запустить установку: (0x80040707)». Что мне делать? Может, следует удалить старые драйверы? Заранее благодарен.

Никитос Николенко

Конечно, старые драйверы нужно всегда удалять (в ***Windows XP*** через «Установку и удаление программ»). Что же касается ошибки, то, возможно, у тебя испорченный дистрибутив с драйверами. Попробуй взять новый с нашего компакт-диска.

Доброго времени суток! Скажите, можно ли сейчас купить игровой компьютер в пределах 20 тысяч рублей, да так чтобы хватило на полтора – два года? Если можно, то подскажите, пожалуйста, конфигурацию.

С надеждой на ответ, Мишаня

Привет! Игровой компьютер за 20 тысяч купить можно. Правда, на два года его, скорее всего, не хватит. За подробностями обращайся к рубрике «Конфигурация».

Здравствуйте! У меня дома нет высокоскоростного подключения к Сети. Но в другом доме (на расстоянии 1–1,5 км) есть локальная сеть с выходом в интернет через ADSL. Можно ли посредством Wi-Fi подключиться к другому дому? Сколько будет стоит оборудование, насколько устойчивой окажется связь и какую ожидать скорость подключения? Заранее спасибо.

Александр "Qwerty7" Первов

К сожалению, установить соединение с помощью Wi-Fi на расстоянии километра не удастся. Беспроводные сети такого типа имеют ограниченный радиус действия. Типичный домашний маршрутизатор Wi-Fi стандарта 802.11b или 802.11g имеет предельный радиус действия 45 м в помещении и 90 м снаружи. Расстояние зависит также от частоты. Так, в диапазоне 2.4 ГГц достигается большее покрытие, нежели при 5 ГГц. Самым дальнобойным считается сигнал с частотой 900 МГц.

Привет! Почему, когда я играю в стратегии (особенно в *Warcraft*), у меня тормозит изображение? Это происходит при игре три на три и более игроков. Картинка либо зависает, либо опаздывает на пару секунд.

Саня

Вариантов два: компьютеру не хватает ресурсов (мощности центрального процессора, памяти, видеокарты) или же игра требует большую полосу пропускания сетевого соединения, если ты играешь по интернету или в домашней сети.

Существовали ли четыре года назад двуядерные процессоры?

Дмитрий Котляр

Двуядерных процессоров четыре года назад в свободной продаже не было. Зато были другие модели *Intel Pentium 4* с поддержкой технологии *Hyper Threading*. Создана она для повышения эффективности использования вычислительных блоков ЦП. В обычном процессоре используется одновременно не более 40 процентов исполнительных блоков. Для того чтобы создать более ощутимую нагрузку на процессор, компания **Intel** один физический процессор представила системе как два логических. Для эффективного применения данной технологии программы должны были писаться с учетом поддержки HT. Но такое ПО так и не появилось, ибо в продажу поступили первые двуядерные модели.

Привет! У меня созрел вопрос. Я хочу установить на *Windows XP* дистрибутив *DirectX 10* с вашего диска, но у меня уже установлен *DirectX 9*. Какой из них будут использовать игры (*Crysis*, например) и можно ли самому задавать это?

Иван Беловол

Ставить дистрибутив с диска из прошлого номера не следует. Волей случая в него проник злобный вирус. Приносим свои извинения за неудобства. Сейчас в Сети существует несколько самодельных дистрибутивов с DirectX 10 для Windows XP. Все они заменяют DirectX 9, но гарантировать их работоспособность никто не может. На наш взгляд, целесообразнее установить ***Windows Vista***.

В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ ДНЯ И НОЧИ МЫ ЖДЕМ ТВОИХ ВОПРОСОВ!!!

hard_faq
@
pc-games.ru

ОТВЕТЫ ИЩИ НА СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА И НА ФОРУМЕ САЙТА www.gameland.ru

ТЕКСТ: ДАНИИЛ НЕВЗОРОВ

Звукоизоляция DVD-привода

Современные DVD-приводы обладают достаточно приемлемыми шумовыми характеристиками, но если ты задумал построить абсолютно бесшумный компьютер – без звукоизоляции дисковода не обойтись.

ШАГ 1

Для начала попробуем заглушить привод программным методом. Замечено: если система не обращается к диску, привод будет поддерживать максимальную скорость вращения на протяжении нескольких минут. В некоторых случаях это позволяет сэкономить время на раскрутку диска, но в основном снижает ресурс и создает дополнительный шум. В качестве лекарства можно посоветовать утилиту ***Nero DriveSpeed***. Принцип ее действия прост до безобразия. Программа запускается вместе с системой и форсирует (либо ограничивает) скорость чтения компакт-дисков. Кроме того, программка умеет контролировать время холостого хода и показывать приблизительную скорость передачи данных в Кбайт/сек.

ШАГ 2

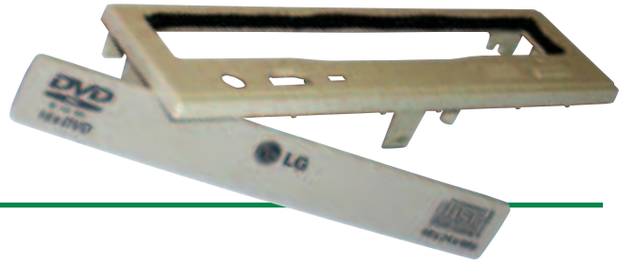
В окне настроек Nero DriveSpeed позволяет выставить скорость чтения диска для режима DVD и CD. Плюс в зависимости от предпочтений пользователя программка готова заговорить на любом из девятнадцати доступных языков, в том числе на русском. Кроме того, рекомендую уменьшить время холостого хода. Во-первых, ты ничем не рискуешь, ибо, если что-то пойдет не так, программку можно удалить. Ну а во-вторых, снижение времени холостого хода продлит жизнь дисководу.

ШАГ 3

Наигравшись с утилитами, следует задуматься о непосредственной звукоизоляции самого привода. Надо сказать, что вопрос разделения дисковода на составные части более чем серьезен. Хотя в целом конструкция всех DVD-устройств одинакова и все действия по разборке редакционного привода можно в точности воспроизвести на любом другом DVD-ROM. Правда, даже самая незначительная оплошность повлечет за собой массу проблем. В связи с этим просим воздержаться от практического применения дальнейших рекомендаций, ограничившись теоретической частью статьи.

ШАГ 4

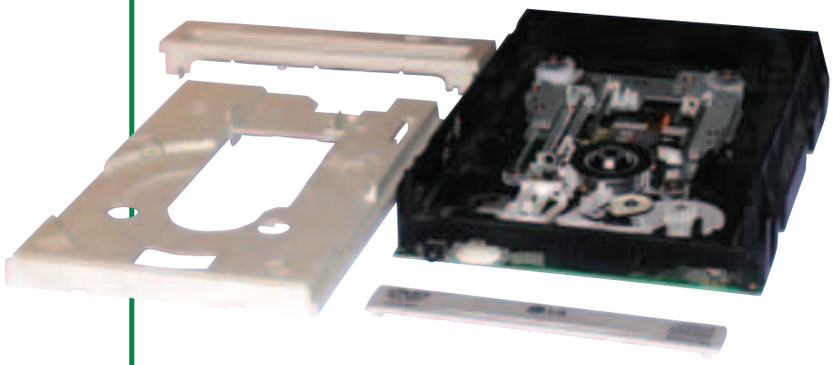
Обрати внимание на выдвижной лоток привода. Если при вставленном компакт-диске его плотнее прижать к корпусу – шума становится на порядок меньше. Поэтому необходимо звукоизолировать корпус дисковода. Для этого нужно снять переднюю панельку – ту самую, на которой поместился логотип производителя. Обычно она держится на двух-трех защелках у основания. Если отодвинуть эти защелки и потянуть панельку вверх, то она запросто отсоединится от лотка. Теперь следует обклеить ее по периметру тоненькими полосками замши. Замшевые полоски можно наклеить и на внешнюю панель с кнопками. Практика показала, что подобная хитрость снижает уровень шума.



ШАГ 5

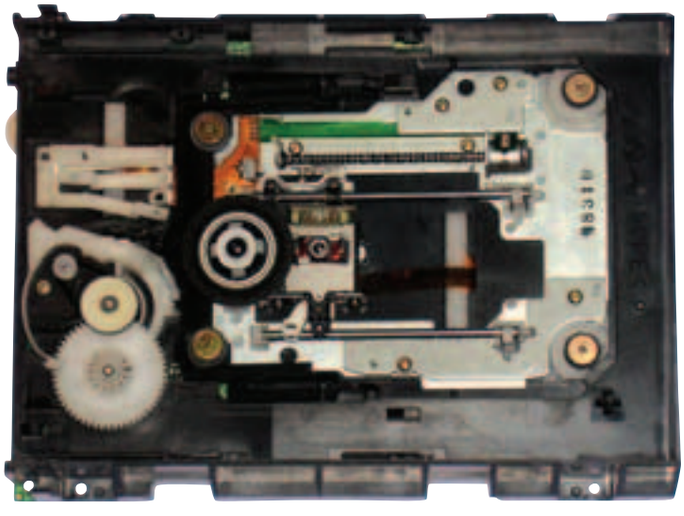
Обрати внимание, где находятся крепежные винты. Их расположение показано на фото. Возможно, еще один винт будет размещен сзади над разъемом IDE-шлейфа. Заметим, что крепежные винты держат только нижнюю крышку устройства. А потому нужно вытащить из дисковода трей, затем извлечь пластиковую переднюю панель с кнопками и, отвинтив винты, снять п-образную пластину корпуса дисковода.

ШАГ 6



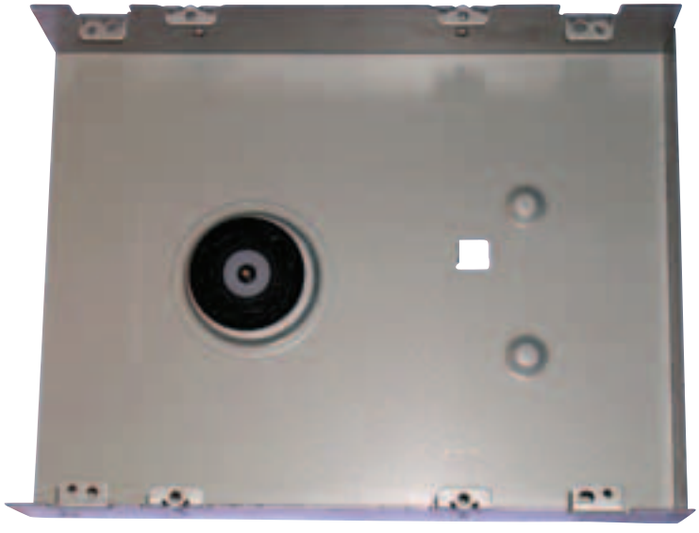
Лоток (он же трей) достается из привода следующим образом. Для начала нужно подключить питание и нажать кнопку выброса диска. Теперь если посмотреть на выдвинутый трей спереди, то сверху в глубине видны два (возможно, один!) маленьких фиксирующих выступа. С помощью длинной отвертки зажми их и, преодолевая сопротивление втягивающего механизма, вытяни лоток на себя. Может быть, тебе не придется проделывать вышеописанные манипуляции, ограничившись шагом номер пять.

ШАГ 7



Пришло время разобраться с посвистыванием механизмов устройства. Блок с линзой двигается по салазкам – двум осям-направляющим. На одной из них есть глубокая и довольно растянутая резьба. Двигатель, вращая эту ось, перемещает опору линзы. Вторая ось гладкая – по ней опора свободно скользит. Причина посвистывания кроется в том, что при движении блока с линзой края пластиковой опоры трутся о металлические оси. Лечится это просто – берем вазелин или графитовую смазку и аккуратно смазываем оси-направляющие. Кроме того, не лишним будет смазать шестеренки втягивающего механизма. Аккуратнее с линзой, иначе судьба дисковода предрешена!

ШАГ 8



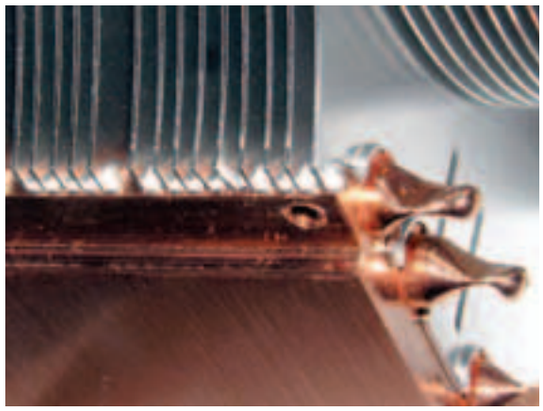
Предлагаю также звукоизолировать металлический корпус привода. Делается это следующим образом. Надо взять большой кусок плотного и тонкого (!) поролона и обклеить им внутреннюю поверхность п-образного металлического кожуха привода. В кусочке для верхней части корпуса следует вырезать специальное отверстие. Дело в том, что внутри устройства компакт-диск не касается лотка, а прижимается к свободному маховику сверху. Вот именно для него тебе и предстоит вырезать отверстие. Готово? Хорошо, самое время аккуратно собрать привод.

ТЕКСТ: ОЛЕГ КОЛЕНЧЕНКО

Жидкостные системы охлаждения

ВЫБОР МЕТАЛЛА

Невзирая на то что жидкость фактически охлаждает процессор, важную роль играет металлический вкладыш, контактирующий с кристаллом, отводящий от него тепло и передающий его рабочему телу. Большинство продуктов снабжаются алюминиевыми вкладышами, но часто встречаются и медные. Преимущество последних – почти в два раза большая теплопроводность! Действительно, медные элементы охлаждаются быстрее и эффективнее.



ВАЖНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Жидкостные системы охлаждения имеют несколько важных характеристик, на которые стоит обращать внимание при покупке. Во-первых, это производительность. Измеряется она в л/ч (литр в час) и характеризует объем воды, который может прокачать помпа за 60 минут. Вторая характеристика – уровень подъема воды. Этот параметр говорит о развиваемом помпой давлении. И третья характеристика, мощность, показывает энергопотребление системы охлаждения. Чем меньше значение, тем лучше.

Системы охлаждения постоянно эволюционируют. И связано это с тем, что тепловыделение чипов и процессоров стремительно повышается. А ведь начиналось все с обыкновенных алюминиевых радиаторов! Затем последовали медные кулеры и лишь потом жидкостные системы. О последних мы и намерены рассказать.

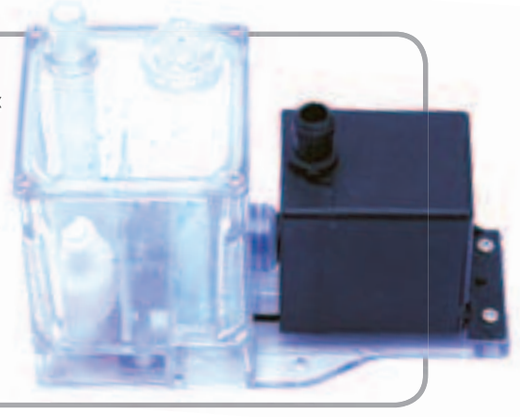
Жидкостные системы охлаждения кардинальным образом отличаются от воздушных или радиаторных. Суть их в том, что процессор (чип видеокарты, материнской платы, винчестер) охлаждается при помощи движущейся жидкости. Поскольку вода или какая-либо другая охлаждающая жидкость обладают большей теплопроводностью по сравнению с воздухом, это дает повышенную эффективность, а также пониженную температуру охлаждаемого элемента. Стоит отметить еще несколько особенностей жидкостных систем охлаждения: они практически бесшумны и занимают меньше места по сравнению с воздушными кулерами, что улучшает циркуляцию воздуха внутри корпуса и, следовательно, понижает температуру.

Теперь посмотрим, из чего состоит система, а также узнаем, как проходит процесс охлаждения. Чаще всего жидкостная система охлаждения имеет три основные части: водоблок (или теплообменник), помпу и радиатор. Водоблок – это устройство, которое передает тепло от охлаждаемого элемента потоку жидкости. Состоит он из двух пластин и имеет обычно два отверстия. В них вставляются трубки, по которым циркулирует жидкость. Что касается помпы, то это сердце системы. С ее помощью обеспечивается движение жидкости по трубкам. Помпы бывают двух видов: погружные и внешние. Во втором случае надежность может быть выше, но и стоимость такого решения возрастет. Заметим, что встречаются и беспомповые системы охлаждения. В них циркулирует специальная жидкость с малой температурой кипения. Сделано это для того, чтобы нагретый состав, который образуется в водоблоке, мог перемещаться в более холодную часть системы, а именно в радиатор, и там остывать. К слову, радиатор – устройство для охлаждения циркулирующей жидкости. От сего агрегата во многом зависит работоспособность системы. Иногда в комплекте системы охлаждения идет так называемый расширительный бачок. В итоге процесс охлаждения происходит следующим образом: помпа качает жидкость по трубкам. Внутри водоблока она нагревается и затем устремляется к радиатору, где происходит охлаждение. Этот процесс цикличен.

К достоинствам жидкостных систем охлаждения, безусловно, следует отнести высокую эффективность, почти полную бесшумность, а также тот факт, что одновременно можно охлаждать несколько компонентов компьютера, например центральный процессор и видеокарту. Главный недостаток заключается в том, что в большинстве корпусов не предусматривается возможность установки подобных решений, вследствие чего могут возникнуть проблемы с размещением агрегата внутри системного блока. Поэтому целесообразно выбирать внешние системы жидкостного охлаждения. **PCG**

ТИПЫ ПОМП

Как вы уже знаете, помпы бывают двух типов: погружные и внешние. Последние имеют хорошо герметизированный корпус, в нем вращается вентилятор, который создает давление в системе. Внешняя помпа более надежна. В свою очередь, погружная помпа обладает меньшими размерами и относительно низкой ценой. Тем не менее, выбирая систему охлаждения, следует отталкиваться от ее характеристик.



ТЕКСТ: КИРИЛЛ АВРОРИН

Разгон GeForce 8800 GTS

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

ГРАФИЧЕСКИЙ ПРОЦЕССОР	G80
ТЕХПРОЦЕСС	0.09 мкм
ЧИСЛО ТРАНЗИСТОРОВ, МЛН	681
ЧАСТОТА ЧИПА	500 МГц
ЧАСТОТА ПАМЯТИ	1600 МГц
ТИП ПАМЯТИ	GDDR3
РАЗРЯДНОСТЬ ШИНЫ	384 бит
ЧИСЛО ШЕЙДЕРНЫХ ПИКСЕЛЬНЫХ ПРОЦЕССОРОВ	96
ЧИСЛО ШЕЙДЕРНЫХ ВЕРШИННЫХ ПРОЦЕССОРОВ	16
ВЕРСИЯ ПИКСЕЛЬНЫХ ШЕЙДЕРОВ	4.0
РАЗМЕРЫ	228x10x39 мм
СРЕДНЯЯ ЦЕНА	$460

КОНФИГУРАЦИЯ

ПРОЦЕССОР	Intel Core 2 Quad Q6700 (3.3 ГГц, 8 Мбайт L2)
КУЛЕР	Intel BOX
ВИДЕОКАРТА	Leadtek WinFast PX8800 GTS
ПАМЯТЬ	2 x 1024 Мбайт, Corsair DDR3 1066 МГц
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА	ASUS P5E3
ВИНЧЕСТЕР	400 Гбайт, Seagate Barracuda 7200 об/мин, SATA
БЛОК ПИТАНИЯ	560 Вт, Hiper

РЕЗУЛЬТАТЫ

НОМИНАЛЬНЫЕ ЧАСТОТЫ 8800 GTS (500/1600 МГЦ)	85 °C	62 °C
ПОВЫШЕННЫЕ ЧАСТОТЫ 8800 GTS (652/2000 МГЦ)	99 °C	76 °C

РЕЗУЛЬТАТЫ В 3DMARK 2006 1280X1024

номинал 9235 **разгон** 11056

РЕЗУЛЬТАТЫ В QUAKE 4 1280X1024

номинал 165.4 fps **разгон** 171.1 fps

РЕЗУЛЬТАТЫ В F.E.A.R. 1280X1024

номинал 81.2 fps **разгон** 93.5 fps

РЕЗУЛЬТАТЫ В S.T.A.L.K.E.R. 1280X1024

номинал 75.7 **разгон** 82.1

Грядет следующее поколение графических адаптеров NVIDIA, ATI также не стесняется радовать нас новыми продуктами. Бывшая звезда флагманского сегмента видеоплат – *Leadtek WinFast PX8800 GTS* чаще встречается уже на вторичном рынке, нежели на полках магазина. На ее полноценное исследование нас сподвигли ее отменные технические характеристики, включая внушительный объем памяти, а также весьма интересная система охлаждения. Может ли ветеран противостоять новичкам? Для ответа на этот вопрос мы выжали из платы максимум.

Технические характеристики GeForce 8800 GTS давно не являются тайной, поэтому мы ограничимся тем, что укажем их единым списком. А вот радиатор на плате достоин куда большего внимания. Основу системы охлаждения платы от **Leadtek** составляет довольно толстая медная пластина. Сразу хочется отметить: инженеры явно не поскупились на термопасту! В принципе кашу маслом не испортишь, да и в нашей практике были случаи, когда, сняв радиатор с карточки именитого производителя, мы обнаруживали лишь жалкий плевок термопасты. Это, конечно, хуже.

Дальнейшим отводом тепла занят обширный алюминиевый радиатор, целиком покрывающий все сколько-нибудь жизненно важные компоненты платы. Завершают конструкцию короб и турбина, выводящая теплый воздух за пределы системного блока. Как и подавляющее большинство производительных видеоплат, толщина Leadtek Winfast PX8800 достаточно велика: 39 мм, что автоматически закрывает доступ к соседнему разъему *PCI*.

Среди программно-аппаратных фишек видеоплаты отметим турбину, частота вращения которой зависит от текущей нагрузки графического процессора. Судя по данным программы контроля, скорость ее вращения в пассивном режиме – 1500 об/мин. После получаса активной игры в ***S.T.A.L.K.E.R.*** она раскручивается до 2200 об/мин. Стандартные частоты нашей платы составляют 500 МГц для процессора и 1600 МГц для памяти *GDDR3* с временем доступа 1.2 нс. Путем несложных манипуляций мы разогнали чип до внушительных 652 МГц, а память – до 2000 МГц! Видеоплата работала довольно долго и на более высоких частотах памяти, но появление ошибок заставило нас понизить скорость. Уровень шума в этом режиме вырос значительно, а скорость работы турбины увеличилась до 2600 об/мин. Температура ядра повысилась с 62 до 76 °C. В принципе для стабильной работы был еще запас по температуре. Другими словами, несмотря на то что из платы были выжаты все соки, фирменная система охлаждения была готова к еще большим нагрузкам. Если Leadtek расширит линейку оснащенных этой системой видеоплат, она может прибрать к рукам немалую часть рынка решений для оверклокеров.

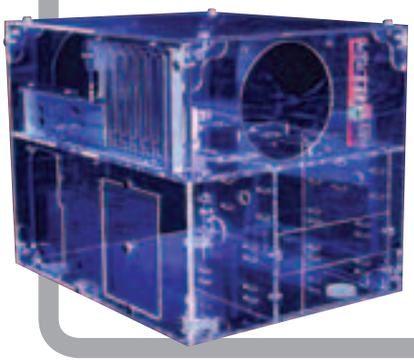
ВЫВОДЫ

Средний прирост производительности по игровым тестам составил 8–15 процентов. При этом плата совершенно нормально работала, температура была заметно ниже критической, ошибок или артефактов не возникало на протяжении длительного тестирования. Производительность платы приближается к производительности *GeForce 8800 GTX*, одной из самых мощных карт на сегодняшний день. Соответственно выгодно купить или конкретно эту модель Leadtek из каких-то остатков магазина (она может обойтись даже на $200 дешевле, чем 8800 GTX) по цене в розницу около $580, или б/у, выгадав еще сотню-полторы долларов. Конкретно в данном случае, учитывая отличный разгонный потенциал модели, вполне имеет смысл взять не самую свежую, но весьма шуструю карточку. **PCG**

ТЕКСТ: ЕВГЕНИЙ ПОПОВ

Моддинг

Моддинг – это вид техногенного искусства. В стремлении сделать свой компьютер неповторимым, единственным в своем роде и отличным от серой массы безликих рабочих машин нельзя забывать об умеренности. Слишком большое внимание к диодной подсветке превратит ПК в новогоднюю елку и со временем будет просто раздражать, а большое количество контрольных панелей – неразумное излишество.



$105

РАЗМЕРЫ:	300x295x380 мм
КОЛИЧЕСТВО ОТСЕКОВ 3.5":	2 внутренних
КОЛИЧЕСТВО ОТСЕКОВ 5.25":	2
ПОДДЕРЖИВАЕМЫЙ ФОРМ-ФАКТОР СИСТЕМНОЙ ПЛАТЫ:	ATX, mATX, BTX
БЛОК ПИТАНИЯ:	не предусмотрен
ВЕС:	5.1 кг

SUNBEAM UFO ACRYLIC CASE

Акриловые корпуса – классика жанра. Энтузиасты со стажем собирают корпуса собственного изготовления по предварительному проекту. Компания **Sunbeam** имеет в ассортименте несколько подобного рода систем. Например, *Sunbeam UFO Acrylic Case* представляет собой нестандартный двухсекционный корпус из флуоресцентного акрила. Материнская плата располагается горизонтально, в то время как остальные компоненты занимают стандартное положение. Такой корпус удобен тем, что рабочий процесс любой железки можно наблюдать воочию и при желании сделать моддинг винчестеру или оптическому приводу. Охладители на процессоре и видеокарте также будут доступны взору восхищенного наблюдателя.

$156

КОЛИЧЕСТВО НАСАДОК:	25
СКОРОСТЬ ВРАЩЕНИЯ:	5000–25000 об/мин
АККУМУЛЯТОР:	NiCd, 9.6 В
ВЕС:	418 г

DREMEL MULTIPRO

Дремель по праву считается лучшим и главным инструментом моддера. Фактически это многофункциональный прибор, позволяющий осуществлять широкий спектр операций. **Dremel** заменит болгарку, дрель, фрезу, шлифмашину. Основные его преимущества – мощь и компактность. В ассортименте можно найти инструменты с питанием как от общей сети, так и на основе аккумуляторных батарей. Скорость вращения насадок, которых в комплекте превеликое множество, можно выбирать в диапазоне от 5000 до 25 000 оборотов в минуту, хотя все зависит от конкретного аппарата. Уникальность дремеля состоит в том, что пользователь может вырезать узоры в корпусе компьютера при определенном навыке с высоким качеством.

$20

КОЛИЧЕСТВО ПОДДЕРЖИВАЕМЫХ ЛАМП:	4
КОЛИЧЕСТВО ВЫХОДОВ:	2
МАТЕРИАЛ:	пластик
ЦВЕТ:	белый
ПИТАНИЕ:	Molex, 12 В

SHARKOON-SUNBEAM SOUND CCFL CONTROLLER

Звуковой контроллер станет приятным подарком не только моддеру, но и любому геймеру. Представьте себе, что каждый выстрел в шутере сопровождается пульсацией неоновых ламп, а взрыв – характерной вспышкой света со стороны подсветки. Фактически компания **Philips** реализовала эту задумку в игровых комплектах *amBx*. При этом обычным пользователям не потребуется тратить кучу денег на установку звуковых эффектов. Небольшой по размерам звуковой контроллер может поддерживать до четырех ламп. На корпусе устройства предусмотрен ползунок, с помощью которого можно осуществить выбор одного из режимов: выключенное состояние, звуковая активация, режим мерцания. Предусмотрен и дополнительный регулятор восприимчивости.

$15

ТИП КОРПУСА:	любой
РАЗМЕРЫ:	48x43 мм (Midi-Tower), 48.5x65 (Full-Tower)
МАТЕРИАЛ:	самоклеющаяся бумага
ПОКРЫТИЕ:	глянец

PC FULL SIZE STICKER

Технические усовершенствования – это, конечно, хорошо. Однако в качестве финального аккорда придадим стильный внешний вид корпусу. Вариантов украшения корпуса достаточно много. Можно нанести гравировку, что в принципе относительно накладно, если нет оборудования и навыков. Нанесение рисунка посредством аэрографии тоже недешево. Тем не менее есть и бюджетный вариант, а именно нанесение специальной пленки с рисунком на поверхность одной из стенок корпуса. Это может быть что угодно – рок-звезда, сюрреалистический сюжет, гигантское чудовище и даже все члены ВКП(б) в профиль. Все зависит от фантазии покупателя. Остается только найти полиграфическую студию, которая изготовит образец нужного размера.

В этой рубрике мы предлагаем три игровые конфигурации для сборки нового компьютера. Почти каждую неделю снижаются цены на комплектующие и появляются интересные новинки. Следует обратить внимание на то, что спецификации любой конфигурации могут измениться до неузнаваемости. Учтем также, что рубрика готовится за месяц до выхода нашего издания в продажу. Точная дата составления таблицы указана в конце страницы.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК

INTEL

Процессор: Intel Core 2 Duo E6850 (3 ГГц, 4 Мбайт L2, ядро Conroe, LGA775)	$313
Материнская плата: ASUS MAXIMUS FORMULA (X38, 4 DDR-II, CrossFire, Wi-Fi, 24+4(8) pin)	$311
Оперативная память: Corsair 2*1024 Мбайт DDR-II PC-8500 5-5-5-15 (Twin2X2048-8500C5D)	$229
Видеосистема: CrossFire-система из двух Sapphire HD 3870 (ATI RADEON HD 3870) 512 Мбайт	$766
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух Seagate Barracuda 7200.11 500 Гбайт SATA-II (3500320AS) 32 Мбайт 7200 об/мин	$298
CD-привод: Pioneer DVR-212D SATA 18(R9 10)x/8x&18(R9 10)x/6x/16x&40x/32x/40x	$41
Звук: Creative X-Fi XtremeGamer	$100
Итого:	$2058

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ:

3DMark'06, Default Settings	16462
3DMark'05, Default Settings	19938
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, AF+AA	76
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	110

Цены компьютерных комплектующих возросли. А потому все конфигурации заметно подорожали. В мощной же системе от **Intel** важное обновление – графическая подсистема теперь представлена двумя *Sapphire HD 3870*. Их работу обеспечивает материнская плата на основе *Intel X38*.

AMD

Процессор: AMD Phenom 64 9500 (2.2 ГГц, 4x 512 Кбайт L2, 2 Мбайт L3, ядро Agena, Socket AM2/AM2+)	$354
Материнская плата: GigaByte GA-MA790FX-DQ6. (AMD 790FX, 4 DDR-II, CrossFire, 24+4(8) pin)	$319
Оперативная память: Corsair 2*1024 Мбайт DDR-II PC-8500 5-5-5-15 (Twin2X2048-8500C5D)	$229
Видеосистема: CrossFire-система из двух Sapphire HD 3870 (ATI RADEON HD 3870) 512 Мбайт	$766
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух Seagate Barracuda 7200.11 500 Гбайт SATA-II (3500320AS) 32 Мбайт 7200 об/мин	$298
CD-привод: Pioneer DVR-212D SATA 18(R9 10)x/8x&18(R9 10)x/6x/16x&40x/32x/40x	$41
Звук: Creative X-Fi XtremeGamer	$100
Итого:	$2107

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ:

3DMark'06, Default Settings	17520
3DMark'05, Default Settings	20124
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, AF+AA	78
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	124

Свершилось! В продаже появились первые четырехъядерные процессоры **AMD** на ядре *Phenom*. Новинка работает в паре с материнской платой на *AMD 790FX*. Графическая составляющая – пара из Sapphire HD 3870. Постройка SLI-системы невозможна.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК

INTEL

Процессор: Intel Core 2 Duo E6750 (2.4 ГГц, 4 Мбайт L2, ядро Conroe, LGA775)	$222
Материнская плата: ASUS P5K Premium (P35, 4 DDR-II, CrossFire, Wi-Fi, 24+4(8) pin)	$218
Оперативная память: OCZ 2*1024 Мбайт DDR-II PC-8000 5-6-6-15 (OCZ2G10002GK)	$146
Видеосистема: Sapphire HD 3870 (ATI RADEON HD 3870) 512 Мбайт	$383
Дисковая подсистема: Seagate Barracuda 7200.11 500 Гбайт SATA-II (3500320AS) 32 Мбайт 7200 об/мин	$154
CD-привод: ASUS DRW-1814BLT SATA 14x&18(R9 8)x/8x&18(R9 8)x/6x/16x&48x/32x/48x	$37
Звук: Creative XtremeAudio	$54
Итого:	$1214

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ:

3DMark'06, Default Settings	12734
3DMark'05, Default Settings	17783
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, AF+AA	48
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	75

Новинка **Sapphire** с чипом *Radeon HD 3870* стоит почти вдвое дешевле *GeForce 8800 Ultra*. Между тем ее производительность сравнима с *GeForce 8800 GTS.* Установка Sapphire HD 3870 позволит сэкономить лишнюю сотню долларов, которую в дальнейшем можно истратить на корпус с БП.

AMD

Процессор: AMD Athlon 64 X2 6400+ (3.2 ГГц, 2x Мбайт L2, ядро Windsor, Socket AM2)	$267
Материнская плата: ASUS M2N32-SLI Deluxe. (nForce590 SLI, 4 DDR-II, SLI, Wi-Fi, 24+4 pin)	$170
Оперативная память: Corsair 2*1024 Мбайт DDR-II PC-8500 5-5-5-15 (Twin2X2048-8500C5D)	$229
Видеосистема: Leadtek PX8800GT (NVIDIA GeForce 8800 GT) 512 Мбайт	$432
Дисковая подсистема: Seagate Barracuda 7200.11 500 Гбайт SATA-II (3500320AS) 32 Мбайт 7200 об/мин	$154
CD-привод: ASUS DRW-1814BLT SATA 14x&18(R9 8)x/8x&18(R9 8)x/6x/16x&48x/32x/48x	$37
Звук: Creative XtremeAudio	$54
Итого:	$1343

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ:

3DMark'06, Default Settings	12701
3DMark'05, Default Settings	17329
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, AF+AA	75
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	99

В прошлом мощный игровой компьютер теперь стал средним. Такая конфигурация способна вытягивать все современные игры на максимальных настройках. Через годик же ее можно будет с успехом обновить – например, заменить устаревшую видеокарту и добавить памяти.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК

INTEL

Процессор: Intel Core 2 Duo E6550 (2.13 ГГц, 4 Мбайт L2, ядро Conroe, LGA775)	$217
Материнская плата: EliteGroup P35T-A (P35, 4 DDR-II, CrossFire, 24+4 pin)	$100
Оперативная память: OCZ 2*1024 Мбайт DDR-II PC-6400 4-4-4-15 (OCZ2T8002GK)	$79
Видеосистема: Sapphire HD 3850 (ATI RADEON HD 3870) 256 Мбайт	$282
Дисковая подсистема: Western Digital 400 Гбайт (4000AAJS) 8 Мбайт 7200 об/мин	$118
CD-привод: LG GSA-H62L SATA 12x&18(R9 10)x/8x&18(R9 10)x/6x/16x&48x/32x/48x	$30
Звук: Creative AudigySE	$24
Итого:	$850

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ:

3DMark'06, Default Settings	9471
3DMark'05, Default Settings	14703
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, AF+AA	46
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	60

Слабая конфигурация теперь оснащена графическим адаптером последнего поколения, вполне современным процессором, материнской платой с Intel P35, а также 2 Гбайт оперативной памяти. Такой компьютер способен на многое, подтверждение тому – результаты тестирования.

AMD

Процессор: AMD Athlon 64 X2 6000+ (3 ГГц, 2x 1 Мбайт L2, ядро Windsor, Socket AM2)	$171
Материнская плата: EliteGroup NFORCE6M-A rev1.0 (nForce 520 LE, 4 DDR-II, 24+4 pin)	$61
Оперативная память: OCZ 2*1024 Мбайт DDR-II PC-6400 4-4-4-15 (OCZ2T8002GK)	$79
Видеосистема: Sapphire HD 3850 (ATI RADEON HD 3870) 256 Мбайт	$282
Дисковая подсистема: Western Digital 400 Гбайт (4000AAJS) 8 Мбайт 7200 об/мин	$118
CD-привод: LG GSA-H62L SATA 12x&18(R9 10)x/8x&18(R9 10)x/6x/16x&48x/32x/48x	$30
Звук: Creative AudigySE	$24
Итого:	$765

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ:

3DMark'06, Default Settings	11329
3DMark'05, Default Settings	16312
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, AF+AA	68
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	87

Самая дешевая конфигурация теперь имеет 2 Гбайт оперативной памяти, графический адаптер последнего поколения и достаточно производительный процессор. Можно ли мечтать о большем? Очевидный апгрейд этой системы – замена модулей памяти на более быстрые.

Все цены указаны по состоянию на 15 января 2008 года

Рубрику подготовил: Андрей "Q-Tuzoff" Теодорович

CHEATS

UNREAL TOURNAMENT 3

Вызови консоль нажатием тильды (~) или Tab, печатай:
loaded – все оружие и полный боезапас;
god – бессмертие;
killbots – убить всех ботов;
fly – режим полета;
ghost – режим прохождения сквозь стены;
walk – отменить действие двух предыдущих читов;
playersonly – отключить интеллект у ботов;
slomo <число> – установить скорость игры;
summon <предмет> – получить указанный предмет:
utgamecontent.utvehicle_cicada_content – Cicada;
utgamecontent.utvehicle_goliath_content – Goliath;
utgamecontent.utvehicle_hellbender_content – Hellbender;
utgamecontent.utvehicle_manta_content – Manta;
utgamecontent.utvehicle_raptor_content – Raptor;
utgamecontent.utvehicle_scorpion_content – Scorpion;
utgamecontent.utvehicle_spma_content – SPMA;
utgamecontent.utvehicle_nightshade_content – Nightshade;
utgamecontent.utvehicle_viper_content – Viper;
utgamecontent.utvehicle_darkwalker_content – Dark Walker;
utgamecontent.utvehicle_fury_content – Fury;
utgamecontent.utvehicle_nemesis – Nemisis;
utgamecontent.utvehicle_paladin – Paladin;
utgameContent.utvehicle_scavenger_content – Scavenger;
utgamecontent.utslowvolume_content – Slow Volume Cube.

Чтобы открыть секретные модели персонажей для мультиплеера, нажми Tab во время игры и набери unlockallchars. Теперь в Settings-Player доступны новые герои.
Кроме того, не забудь про секретных бойцов. Нажми кнопку Unlock Characters на экране выбора персонажа и набери:
phayder – Alanna (Necris);
jihan – Ariel (Iron Clad).

GEARS OF WAR

Любым текстовым редактором открывай файл WarInput.ini (не забудь сделать резервную копию!). В зависимости от версии Windows, установленной на твоем компьютере, ищи его по одному из приведенных ниже путей:
Windows XP: \Documents and Settings*<имя пользователя>*\My Documents\My Games\Gears of War\
Windows Vista: *<имя пользователя>*\Documents\My Games\Gears of War for Windows\Wargame\Config\

Добавь следующую информацию:
[Engine.Console]
ConsoleKey=Tilde
TypeKey=Tilde
MaxScrollbackSize=1024
HistoryBot=-1
bEnableUI=True

Запусти игру и нажми тильду (~), чтобы открыть консоль. Затем вводи тот или иной код. Учти, читы делают невозможным открытие достижений (achievements).
set WarfareGame.Weap_Grenade magsize <количество> – установить количество гранат;
set WarfareGame.Weap_AssaultRifle magsize <количество> – установить размер магазина для Lancer;
set warfaregame.weap_locustpistol magsize <количество> – установить размер магазина для Magnum;
set warfaregame.weap_locustassaultrifle magsize <количество> – установить размер магазина для полуавтоматической пушки;
set warfaregame.weap_shotgun magsize <количество> – установить размер магазина для шотгана;
set WarfareGame.Weap_SniperRifle magsize <количество> – установить размер магазина для шотгана;
set warfaregame.weap_cogpistol magsize <количество> – установить размер магазина для пистолета;
set WarfareGameContentWeapons.Weap_Bow magsize <количество> – установить размер магазина для Torque Bow;
set WarfareGameContent.Pawn_COGBaird DefaultHealth <количество> – установить количество хит-поинтов у Baird;
set WarfareGameContent.Pawn_COGCarmine DefaultHealth <количество> – установить количество хит-поинтов у Carmine;
set WarfareGameContent.Pawn_COGGus DefaultHealth <количество> – установить количество хит-поинтов у Gus;
set WarfareGame.Pawn_COGDom DefaultHealth <количество> – установить количество хит-поинтов у Dom;
set WarfareGame.Pawn_COGMarcus DefaultHealth <количество> – установить количество хит-поинтов у Marcus;
set WarfareGameContent.Pawn_COGMinh DefaultHealth <количество> – установить количество хит-поинтов у Minh.

Как видишь, коды в игре невообразимо длинные и набирать их каждый раз вручную – занятие не для слабонервных. К счастью, жизнь читера можно донельзя упростить. Создай текстовый файл и пропиши в нем любой код (или же несколько сразу, каждый на новой строчке). Набери в консоли exec <имя файла.txt>, чтобы активировать все читы, прописанные в указанном файле.

CRYSIS

В папке \crysis\game\config\ открой «Блокнотом» файлы diff_easy.cfg, diff_normal.cfg, diff_hard.cfg (не забудь сделать резервные копии), чтобы изменить настройки того или иного уровня сложности. Пропиши в конце файлов нижеприведенный текст. Как нетрудно догадаться, эти строчки отвечают за неуязвимость, бесконечный боезапас, игнорирование врагами нашего бойца и снятие ограничения на оружие.

g_godMode = 1
i_unlimitedammo = 1
ai_IgnorePlayer = 1
i_noweaponlimit = 1

Если тебе этого мало, лови еще подборку «кризисных» кодов:
g_suitRecoilEnergyCost = 0 – бесконечная энергия для нашего супернавороченного костюма;
g_playerSuitEnergyRechargeTimeArmor = 0 – получить энергию;
g_suitSpeedMult = 2.85 – бежать быстрее;
g_suitArmorHealthValue = 900.0 – дополнительные очки брони;
g_playerSuitArmorModeHealthRegenTime = 0 – мгновенная регенерация здоровья;
g_playerSuitArmorModeHealthRegenTimeMoving = 0 – мгновенная регенерация здоровья во время движения;
g_playerHealthValue = 900.0 – дополнительное здоровье;
g_difficultyLevel = 1 – установить сложность игры: 1 – самая простая, 4 – сложнейшая.

NEED FOR SPEED PROSTREET

Коды вводятся в разделе Secret Code меню «Карьеры»:
UNLOCKALLTHINGS – открыть карту, тачки и все гоночные дни;
LEIPZIG – отменить предыдущий чит;
CASHMONEY – $10 000;
SAFETYNET – пять бесплатных ремонтов;
ZEROZEROZERO – Coke Zero Volkswagen Golf GTI в режиме карьеры;
MITSUBISHIGOFAR – Mitsubishi Lancer Evolution в режиме карьеры;
WORLDSLLONGESTLASTING – Energizer Lithium Dodge Viper SRT10 в режиме карьеры;
ITSABOUTYOU – Audi TT 3.8 Quattro в режиме карьеры;
COLLECTORSED – Acura NSX, Acura Integra, Audi RS4, Lexus IS350 и Pontiac Solstice GXP в коллекционном издании;
ENERGIZERLITHIUM – секретная маркировка колес;
HORSEPOWER – секретная маркировка колес;
CASTROLSYNTEC – секретная маркировка колес.

EMPIRE EARTH 3

Нажатием Enter вызови окно чата и вводи коды. Предварительно набери icheat, чтобы активировать режим читов.
loot – 10 000 единиц каждого ресурса;
give tech – 50 технологических очков;
era up – перейти в следующую эпоху;
convert – изменить выбранного юнита;
play god – режим бога;
punish – 20 очков урона по выбранному юниту;
recharge me – подзарядить выбранный юнит;
win – победа;
sea monkeys – мгновенное строительство;
toggle fog – туман войны;
reinforcements – подкрепление в 100 солдат;
max pop – увеличить максимально возможное количество юнитов;
super cheat – куча денег, мгновенная постройка, отключение тумана войны, увеличение, максимально возможное количество юнитов;
cheatonite – отключить предыдущий чит;
idontcheat – отключить любые введенные читы.

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Режим читов
Мы уже публиковали читы для ***Call of Duty 4***. Но то был скромный набор консольных кодов. Помимо них в игре есть продвинутый режим читов – он становится доступен в опциях после полного прохождения CoD4.
Как вариант можно открыть файл config.ini (\players\profiles\ <имя профиля>) и выставить напротив строки seta cheat_ points число 30.

Если неохота морочиться с режимом читов, можешь воспользоваться старым дедовским способом. Итак, консольные команды для читеров:
give all – все оружие;
god – бессмертие;
demigod – включает бессмертие, но эффекты попаданий остаются;
noclip – режим прохождения сквозь стены;
ufo – режим полета;
notarget – враги не видят тебя;
give ammo – полный боезапас;
give <имя предмета> – получить указанный предмет;
jump_height <число> – установить уровень гравитации, по умолчанию – 39;
timescale <число> – установить скорость игры, по умолчанию – 1.00;
cg_LaserForceOn 1 – лазерный прицел у всех пушек;
cg_drawGun – убрать отображение оружия на экране;
cg_fov – зум у каждой пушки;
r_fullbright – улучшить видимость;
map или spdevmap <имя карты> – сменить карту.

Коды карт:
killhouse
cargoship
coup (заставка)
blackout
bog_a
hunted
ac130
bog_b
airlift
aftermath (заставка)
village_assault
scoutsniper
village_defend
ambush
icbm
launchfacility_b
jeepride

Золотое оружие
Хочешь валить врагов из золотого оружия? Это просто, надо лишь выполнить следующие условия:
Золотой AK-47 – пройти все испытания со штурмовыми винтовками;
Золотой Desert Eagle – достигнуть 55-го уровня;
Золотой Dragunov – пройти все снайперские испытания;
Золотой M1014 – пройти все испытания с шотганом;
Золотой M60 – пройти все испытания с тяжелым вооружением;
Золотой Mini-Uzi – пройти все испытания с пистолетами-пулеметами.

PUZZLE QUEST: CHALLENGE OF THE WARLORDS

Освободи Волшебника, которого Darkhunter просит доставить к Red Tower практически в самом начале игры, чтобы открыть три секретные зоны в финале.

ВОЛКОДАВ: МЕСТЬ СЕРОГО ПСА

Нажимаем во время игры тильду «~» (вызывает консоль) и вводим на экране инвентаря и характеристик персонажа:

AddMoney <количество> – добавить денег (медных, 10 медных = 1 серебро);
AddLevel <количество> – добавить герою уровней;
AddExperience <количество> – добавить опыта;
AddLevelUnarmed <количество> – добавить уровней к навыку боя голыми руками;
AddLevelClose <количество> – добавить уровней к навыку ближнего боя (мечи, ножи, топоры и т.д.);
AddLevelDistant <количество> – добавить уровней к навыку владения дистанционным оружием;
Harm <количество> – нанести цели (надо навести на нее курсор) указанное количество повреждений. (Данный чит не нужно вводить на экране инвентаря).

WARMONGER, OPERATION: DOWNTOWN DESTRUCTION

Нажатием тильды (~) открой консоль, затем печатай:

god – режим бога;
loaded – все оружие;
slomo <число> - установить скорость игры (от 0.1 до 1.0);
ghost – режим прохождения сквозь стены;
fly – режим полета;
walk – отключить режим полета;
allammo – пополнить боезапас.

SIMCITY: SOCIETIES

Нажатием Enter вызови окно чата и вводи коды.

moneytree <number> – получить указанное количество денег;
eureka – открыть доступ ко всем постройкам;
partridge – сделать всех счастливыми;
allinjure 0 – вылечить всех;
allsick 0 – вылечить всех;
allinjure 1 – поранить всех;
allsick 1 – заразить всех;
whatsaguzzardo – бесплатные действия в зданиях;
orbo – бесплатная энергия;
reward all – открыть бонусные здания.

Хочешь скачать официальный бонусный контент для игры? Набери в браузере приведенные ниже ссылки для соответствующей подборки:
http://www.simcity.com/industrial
http://www.simcity.com/cyberpunk
http://www.simcity.com/european
http://www.simcity.com/smalltown
http://www.simcity.com/authoritarian

ЯНВАРСКИЙ ХАКЕР УЖЕ В ПРОДАЖЕ

СТАРОЕ & ДОБРОЕ

Привет.

Часто слышу: «Раньше игры были лучше, а сейчас – сплошь и рядом бездушные пустышки с качественной графикой и тоскливым геймплеем». Но знаешь, несмотря на свой солидный игровой стаж, я не согласен. Все совсем не так. Раньше игры были другими. И нелепо сравнивать квест или RPG пятнадцатилетней давности с их сегодняшними братьями по жанру. Ты не обязан любить Апулея или Шодерло де Лакло (можешь даже не знать, кто это такие), но их талант и литературные заслуги неоспоримы. С другой стороны, наивно предполагать, что «Опасные связи» в наше время будут продаваться так же хорошо, как романы Дэна Брауна или Чака Паланика. Кто круче: Апулей или Мураками? Что лучше: Ultima Online или World of Warcraft? Глупые вопросы.

В 1998 году я купил компьютер у друга Юры, которого все почему-то звали Буриком. На жестком диске хранилась одна-единственная игра – Age of Empires. Я запустил ее и присел поиграть полчасика. Ну и, как водится, вернулся в реальный мир, только когда в комнате мамы зазвенел будильник – мол, пора на работу. Следующую неделю я полностью посвятил творению Ensemble Studios. Признаюсь как на духу, мне казалось, на свете нет стратегии лучше. Но прошли годы, и когда недавно я снова по случаю запустил Age of Empires, то пришел в тихий ужас. Список недостатков игры рос поминутно, пока я не плюнул и не вышел вон.

И все равно я люблю первую Age of Empires. Причем куда сильнее, чем сиквел. Даже несмотря на то что в Age of Kings исправлено большинство ошибок оригинальной игры. Сердцу не прикажешь.

Иван Гусев,
ведущий рубрики

AGE OF EMPIRES

ИМПЕРСКИЕ АМБИЦИИ

Age of Empires трудно назвать великолепной игрой. Если говорить начистоту, это всего лишь неплохая стратегия. Юные воспитанные геймеры, привыкшие с уважением относиться к классике, наверное, сейчас в недоумении вскинули брови и обратились к **Google** за помощью, выискивая ответ, каким же тиражом разошелся хулимый здесь дебютный проект **Ensemble Studios**. Не утруждайте себя, любезные, – только за первые полгода со дня премьеры Age of Empires взяла планку в миллион экземпляров. Никто и не пытается оспорить успех и почти культовый статус игры. Но все-таки интересно: как при всех своих многочисленных злокачественных опухолях «пациент» сумел выжить и сплясать гопака на могилах конкурентов? Давай разбираться вместе.

ТВОЙ НАРОД

От Age of Empires (далее – AoE) ждали очень многого. Издатель игры – корпорация **Microsoft** – не поскупился на рекламу и доходчиво объяснил геймерам, что им предложен пьянящий коктейль из ***Warcraft 2*** и ***Civilization***. Дескать, будете вершить судьбы народов, покорять иноземцев, изучать новые технологии и скакать кузнечиком из одной эпохи в другую.

Разработчиков AoE можно обвинить во многих грехах, но не в лени. При первом знакомстве стратегия Ensemble Studios производила самое приятное впечатление. Игроку были доступны не две-три расы, как в большинстве других RTS того времени, а сразу двенадцать народов: греки, персы, ассирийцы, шумеры, египтяне и прочая, и прочая. Став рулевым той или иной цивилизации, ты должен был благополучно провести ее из каменного века в железный. Тем, кому было мало четырех однопользовательских кампаний, предлагалось еще несколько режимов игры: случайная карта, дефматч либо готовые сценарии.

Полагаю, если ты хотя бы мельком знаком с жанром, объяснять основы геймплея AoE не нужно. Ты и так знаешь: все начинается с городского центра и пары поселенцев. Потом нужно отправить людей за провизией (можно охотиться, собирать ягоды или ловить рыбу, а по мере развития цивилизации станет доступным и фермерство) да в лес по дрова. Всего в игре представлены четыре ресурса: пища, древесина, камень и золото. Для того чтобы перейти из одной эпохи в следующую, необходимо возвести две постройки текущей эры и уплатить продуктово-золотой «оброк». Народы минуют четыре этапа развития человечества: каменный век, век земледелия, бронзовый и железный века. В любой эпохе доступны новые исследования, повышающие характеристики юнитов и позволяющие возвести новые постройки. В то же время ни одна из цивилизаций не способна изучить и построить все. У каждой

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Microsoft Game Studios
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК
Ensemble Studios
ОБЪЕМ
Один CD
ДАТА ВЫХОДА
26 октября 1997 года

нации есть свои плюсы и минусы. Например, китайские крестьяне – самые шустрые, идеальные работники. Египетские жрецы лучше других «попиков» обращают вражеских солдат в свою веру. Ассирийцы – дрянные мореходы. У греков плохие лучники, зато сильная оборона и отличные осадные оружия.

Вот так вот, взвесив сильные и слабые стороны избранной тобой нации, ты начинаешь строиться, развиваться и воевать.

ГЛАЗ ДА ГЛАЗ

Недостатков у AoE не меньше, чем блох у бродячей собаки. Прежде всего, подкачал искусственный интеллект. Юниты из дебютной игры Ensemble потом и кровью заслужили звание самых… хм-м… эксцентричных героев 1997 года. Какие только фокусы они не выкидывали! Особенно, конечно, отличились простые крестьяне. Подобно своим историческим прототипам, они всячески отлынивали от работы. К примеру, дровосек, вырубив рощицу, не спешил в соседнюю, поблизости, а просто стоял столпом и, наверное, довольно ухмылялся. Работнички, посланные в каменоломни, легко могли заблудиться в трех соснах и терпеливо дожидаться там, пока не подоспеют вражеские солдаты и не излечат их от топографического кретинизма. Кстати, когда на твой город нападали, крестьяне бросали работу и бежали. Однако они «забывали» вернуться к оставленным делам после отражения атаки. Впрочем, главное проклятие AoE – микроменеджмент. Игра требует предельной концентрации внимания. К примеру, фермы раз в несколько минут перестают давать урожай, и их нужно обновлять вручную. Сам ищи окуней для рыболовецкой лодки. Сам отлавливай крестьян, отлынивающих от работы. Сам выручай катапульту, потерявшуюся в лесочке по пути к вражеской базе. Сам выстраивай солдат в боевой строй, иначе камнеметы подойдут вплотную к противнику и будут тут же уничтожены, а лучники послушаются вражеских священников и обратят оружие против своих. Все сам! Кликать мышкой в AoE приходилось так же часто и столь же отчаянно, как в какой-нибудь ***Diablo***.

Ну и наконец, многим не понравилось ограничение численности юнитов, введенное разработчиками. Под твоим началом могло их находиться не больше пятидесяти. При этом для нормального развития империи требовалось два десятка работников. В итоге «эпические» битвы зачастую сводились к схваткам 5–10 воинов. Курам на смех!

СЕКРЕТ ФИРМЫ

Количества проблем AoE хватило бы для того, чтобы погубить любую другую игру. Так почему же эта стратегия была довольно благодушно принята критиками и стала бестселлером? Как говорится в рекламе, все дело в волшебных пузырьках. В нюансах. AoE умела нравиться. Она была изготовлена в строгом соответствии с формулой, используемой сегодня разработчиками казуальных проектов вроде ***Bejeweled***: максимальная доступность, симпатичная, радужная графика, приятная, ненадоедающая музычка и, самое главное, чудовищная реиграбельность.

Без солидного запаса золота переход в железный век невозможен.

Age of Empires трудно назвать великолепной игрой. Если уж начистоту, это всего лишь неплохая стратегия

Кампании AoE посвящены реальным историческим конфликтам.

ЧТО ПИСАЛИ О AGE OF EMPIRES

Age of Empires – не совсем та игра, которую мы ждали. И что плохо, у нее есть серьезные проблемы. Чем дольше ты играешь, тем сильнее становится ощущение: что-то не так. Age of Empires вовсе не горючая смесь из Civilization и Warcraft. Это просто Warcraft с легким намеком на Civilization. Вы будете не столько строить свою империю, сколько воевать. В результате перед нами Warcraft в тогах, чуть более глубокий и продуманный, но все-таки… Такое впечатление, что разработчики взялись за дело, представляя себе одну игру, но потом на ходу поменяли приоритеты.

Сайт GameSpot, оценка 6.8 из 10

Age of Empires должна быть в коллекции каждого поклонника RTS. Игра посвящена заре человечества задолго до крестоносцев и изобретения пороха. Главное нововведение AoE – система перехода из эпохи в эпоху. У того, кто грамотно строится, выше шансы на победу. Печально знаменитые «танковые раши» из Command & Conquer здесь практически не действуют – нужно лишь понять, как организовать оборону. Поверьте мне, AoE – самая аддиктивная RTS из всех мне известных.

Сайт PC Game World, 91 из 100

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Выиграть в Age of Empires можно несколькими способами. Первый, самый очевидный, – стереть с лица земли всех противников. Другие три способа победы: построить чудо света (к примеру, у египтян есть пирамида, а у греков – колосс) или собрать разбросанные по карте артефакты или руины. Важно не просто возвести дорогостоящий Зиккурат или отыскать останки древних цивилизаций, их еще и нужно удержать под контролем на протяжении 2 тысяч лет. Не пугайся: два тысячелетия пронесутся за пятнадцать минут реального времени.

У AoE есть толика сходства с SimCity.

Кликать мышкой в AoE приходилось так же часто и столь же отчаянно, как в какой-нибудь Diablo

Грамотно построенная крепость без труда переживет даже серьезную атаку.

Команда Ensemble Studios знала, как превратить свою дебютную RTS в суперхит. Во-первых, AoE – историческая игра. Любому, кто учился в школе, понятна ее внутренняя логика: чтобы построить лодку, нужно срубить дерево, без камня не возведешь стену, лучников лучше не пускать в ближний бой, а воин с топором всегда сильнее солдата с дубиной. Это выгодно отличало AoE от фантастических и фэнтези-стратегий с придуманными, зачастую совершенно нереалистичными правилами развития цивилизаций.

Во-вторых, в AoE царит уютная, почти домашняя атмосфера. Крохотные человечки снуют туда-сюда по делам, по небу летают птички (у них, кстати, есть шкала жизни, но убить их нельзя), лодочки плавают за рыбкой и обратно в порт, потихоньку возводится оборонительная стена… Игра затягивала и не отпускала. Шумеры с ассирийцами будто бы бормотали на своих наречиях: «Куда ты? Еще столько не сделано! Давай запускай очередную случайную карту и попробуй победить, отыскав все артефакты!» И правда, соглашался ты и просиживал за AoE до глубокой ночи. Игнорируя все недостатки этой далеко не совершенной и все равно великой игры. **PCG**

Если не хватает какого-либо ресурса, поможет торговля.

ОБМАНУТЬ СЧЕТЧИК

Создатели Age of Empires хотели, чтобы игроки одерживали победы не числом, а умением. Именно поэтому установлен предел численности народа – не более пятидесяти человек. Однако есть способ обойти досадное ограничение. Дождись, пока популяция достигнет сорока девяти человек. Затем выбери юнита, чье производство занимает максимальное количество времени. Пока он «готовится», посети все имеющиеся строения (доки, бараки, академию, конюшни, городской центр и т.д.) и кликни на нужных юнитов. Они все будут созданы!

ДИЛЕТАНТЫ В ИГРЕ

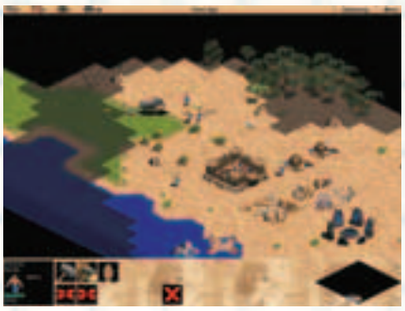
О ТОМ, КАК НЕСКОЛЬКО ГЕЙМЕРОВ СОЗДАЛИ СУПЕРХИТ

Шелли уже под шестьдесят, но он не торопится на пенсию.

Age of Mythology имела не меньший успех, чем Age of Empires.

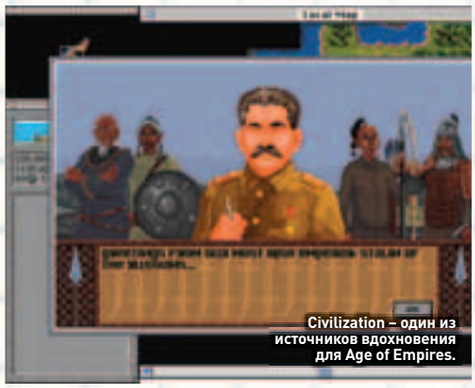
УРОК ИСТОРИИ

Некоторые считают, что Ensemble Studios привлекла дюжину видных историков к работе над Age of Empires. Ничего подобного! Все исторические сведения, которые ты можешь найти в игре, были позаимствованы из детских энциклопедий, взятых в местной библиотеке. Кроме того, разработчики отсмотрели несколько исторических документальных фильмов. Ну а Брэд Кроу (Brad Crow), единственный аниматор Age of Empires, для того чтобы правильно передать движения слона, ограничился просмотром телепередачи National Geographic.



А вот и тот самый слон Кроу!

Age of Empires разошлась по миру 3-миллионным тиражом.



Civilization – один из источников вдохновения для Age of Empires.

«У Пушкина не было периода становления!» – с умным видом любила повторять моя учительница литературы. Дескать, все поэты начинали с наивных детских стишочков, а Александр Сергеевич сразу же стал выдавать на-гора гениальные строки. С **Ensemble Studios** та же история. Молодая компания никогда не знала «голодных времен» – она без проблем нашла солидного издателя и мощно дебютировала ***Age of Empires***. Своим успехом студия обязана прежде всего **Брюсу Шелли** (Bruce Shelley), толстячку в очках на полица, коллекционирующему бойскаутские значки и не пропускающему ни одной игры Chicago Bulls.

НАСТАВНИК СИД

Брюс Шелли с детства обожал настольные стратегии, особенно **Risk** и **Stratego**. В начале 70-х годов он пытался устроиться на работу в компанию, делающую «настолки», но ему отказали. Тогда Брюс поступил в университет Вирджинии и начал изучать экономику. По окончании он получил несколько заманчивых предложений от крупных фирм, но, процитируем гуру, «решил попробовать свои силы в игровом бизнесе, прежде чем найти нормальную работу».

Вместе с друзьями Шелли основал компанию **Iron Crown Enterprises** и создал несколько «настолок» по мотивам **«Властелина колец»**. Однако в один прекрасный день Брюс увидел ***Sid Meier's Pirates!*** и понял, что тоже хочет так – делать интерактивные игры. Он устроился на работу в **MicroProse Software**, где **Сид Мейер** (Sid Meier) взял его к себе под крылышко. Вместе они сотворили легендарные ныне ***Railroad Tycoon*** и ***Civilization***. Потом, когда у MicroProse начались проблемы, Шелли отправился в одиночное плавание. Однако он недолго перебивался случайными халтурками. В 1995 году бизнесмен **Тони Гудман** (Tony Goodman), давний друг Брюса и страстный геймер, решил на время завязать с поставками-продажами шарикоподшипников и попробовать зарабатывать на том, что действительно любит, – на играх. Вместе парни открыли в Далласе Ensemble Studios.

ГЕЙМЕРСКОЕ ЧУТЬЕ

Брюс Шелли был чуть ли не единственным сотрудником Ensemble Studios, у которого имелся солидный опыт в создании игр. Для большинства ключевых работников компании стратегия Age of Empires стала дебютом в игровой индустрии. К примеру, один из дизайнеров прежде трудился биологом, другой служил на флоте. Тони Гудман переквалифицировался из бизнесмена в художника. Впрочем, Шелли, взявшего на себя обязанности главного дизайнера, не расстраивала неопытность сотрудников. «*Главное, мы все обожали игры*, – рассказывает Брюс. – *Я знал, наше геймерское чутье подскажет, что и как делать*». И он оказался прав. Ребята не ошиблись с выбором темы дебютного проекта. В то время издатели подсовывали фэнам RTS исключительно фантастические и фэнтези-игры. Команда Ensemble предпочла обратиться к истории, справедливо рассудив, что геймеры сразу же поймут внутреннюю логику игры и полюбят концепцию смены эпох. Как только был готов движок **Genie** и технологическая демоверсия, Age of Empires отвезли на смотрины в **Microsoft**. Там сразу же смекнули, насколько широка потенциальная аудитория, и Ensemble получила выгодный контракт.

Что было дальше, ты, наверное, и сам знаешь. Age of Empires увидела свет в октябре 1997-го и стала самой продаваемой стратегией в США, Великобритании, Германии, Франции и еще дюжине стран. К Ensemble пришли слава и деньги. Шелли до сих пор любит с гордостью говорить журналистам: «*Я посчитал: в 1997 году вышло пятьдесят три стратегии. Однако лучшей признали нашу*». **PCG**

БЕСТСЕЛЛЕРЫ СЕЗОНА

КАКИЕ ИГРЫ ПОЛЬЗОВАЛИСЬ НАИБОЛЬШИМ УСПЕХОМ В ФЕВРАЛЕ

Sega Rally Championship — 1997 ГОД

ЖАНР ИГРЫ
Racing
ИЗДАТЕЛЬ
Sega
РАЗРАБОТЧИК
AM3
ОБЪЕМ
1 CD
ДАТА ВЫХОДА
30 января 1997 года

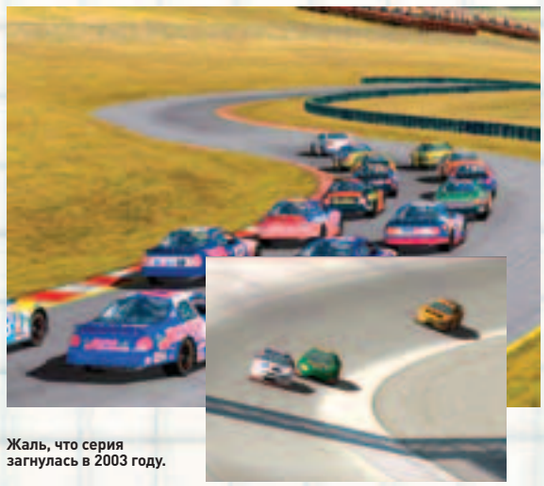
Недавняя ***Sega Rally Revo*** не стала большим событием в жанре, хотя издатель и сулил «возвращение легенды». Неплохая гоночная игра, не более. Впрочем, и первая часть серии – ***Sega Rally Championship*** – однозначно не шедевр. Просто она предложила геймерам что-то новое – заезды на внедорожниках. Это уж потом появилась ***Colin McRae Rally*** со товарищи.
Sega Rally дебютировала в 1995 году в залах игровых автоматов. Ее ждал сумасшедший успех. Никого не смущало, что в игре представлены всего три машины (Toyota Celica GT-Four, Lancia Delta HF Integrale и бонусная – Lancia Stratos) и четыре трассы (пустыня, лес, горы и побережье). Плевать, что физика и управление нереалистичные и машины ведут себя почти одинаково. Люди выстраивались в очередь, чтобы получить доступ к автомату и сразиться с сидящим рядом противником. Увы, когда Sega Rally портировали на PC, магия пропала – игра казалась скучной и некрасивой.

Машины по-разному вели себя на асфальте и в грязи.

NASCAR Racing 4 — 2001 ГОД

ЖАНР ИГРЫ
Racing
ИЗДАТЕЛЬ
Sierra On-Line
РАЗРАБОТЧИК
Papyrus Design Group
ОБЪЕМ
1 CD
ДАТА ВЫХОДА
Февраль 2002 года

Гонки **NASCAR** никогда не пользовались особым интересом в России. Чего не скажешь об Америке – там от них без ума. Не удивительно, что первая ***NASCAR Racing*** вышла еще в далеком 1994 году. Студия **Papyrus Design** на протяжении десяти лет с любовью «вела» серию. С ней пыталась конкурировать жадная до чужих денег **Electronic Arts**, однако ее трактовки NASCAR-турниров были попросту хуже. Из двух игр с почти одинаковыми названиями на прилавке ценители всегда выбирали ту, что от Papyrus Design. ***NASCAR Racing 4*** оказалась настоящим подарком для фэнов. В игру попали все трассы сезона 2000 года (двадцать одна, если быть конкретным), все гонщики и несколько дюжин авто. В многопользовательских заездах участвовало до тридцати двух игроков. Для новичков был предусмотрен аркадный режим, ну а профи не могли нарадоваться реалистичности поведения машин, правдоподобной модели повреждений и более чем конкурентоспособному искусственному интеллекту.



Жаль, что серия загнулась в 2003 году.

Unreal 2: The Awakening — 2003 ГОД

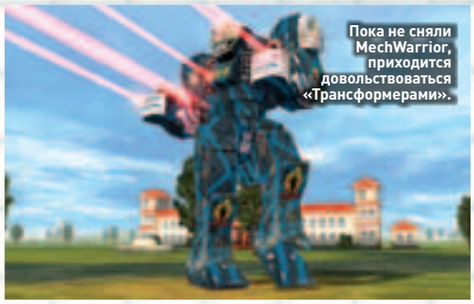
ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Atari
РАЗРАБОТЧИК
Legend Entertainment
ОБЪЕМ
1 CD
ДАТА ВЫХОДА
4 февраля 2003 года

Шутер ***Unreal 2: The Awakening*** стал, пожалуй, самым большим разочарованием 2003 года. Помнится, когда разработчики показали первые скриншоты, геймеры разве что «аллилуйя» не распевали. Как оказалось, ребята из **Legend Entertainment** не сфотошопили… пардон, не слукавили. Unreal 2 оказалась необычайно красивой для своего времени игрой – спасибо движку от **Epic Games**. Однако игра была скорее роскошной технологической демоверсией, чем нормальным шутером. С культовой ныне ***Unreal*** ее связывало разве что название да редкие явления скаарджей. Сюжет – банальный до идиотизма, атмосферности – кот наплакал, интерактивности никакой (даже стекла не бьются). В игре, куда ни глянь, бескрайние просторы, однако и двух шагов в сторону сделать не дают. Беги вперед по тропинке, милый, беги и стреляй. Как набегаешь двенадцать миссий, так все и закончится. А мультиплеера нет, за ним обращайся в ***Unreal Tournament***.

Первый скриншот поверг публику в шок. А вот игра огорчила.

КИНА НЕ БУДЕТ?

Driver не доехала до кинотеатра.


Пока не сняли MechWarrior, приходится довольствоваться «Трансформерами».

Киношники постоянно находятся в поиске свежего материала и зачастую покупают права на экранизацию хитовых игровых серий про запас. Так, в феврале 2003-го компания **Constantin Film** за неназванную сумму получила от студии **Reflections Interactive** добро на съемки гоночного экшена **Driver**. Разработчики похвастались умением сочинять интересные сюжеты, киношники похвалили харизматичность героя серии офицера Таннера.

В режиссеры «Водилы» записали **Пола Андерсона** (Paul Anderson), знакомого тебе по **«Смертельной схватке»** и **«Обители зла»**. С тех пор об экранизации Driver ничего не слышно. Как, впрочем, и о фильме по мотивам робосаги ***MechWarrior***. Сценарист и продюсер **«Дня независимости» Дин Девлин** (Dean Devlin) прикинулся фэном и пообещал быстренько перенести серию на большой экран. Увы, слова с делом не сладили.

ПРОВОДЫ MOTOR CITY ONLINE

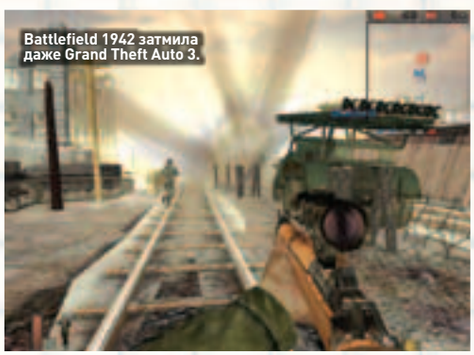
В феврале боссы компании **Electronic Arts** признали, что многопользовательский проект ***Motor City Online***, мягко говоря, «не покатил». Гоночная MMO-игра, которую скорые на развешивание ярлыков журналисты окрестили онлайновым братом ***Need for Speed***, так и не сумела завоевать любовь публики. Количество подписчиков даже не перевалило за 40 тысяч. Пришлось EA признать поражение и объявить 29 августа днем похорон Motor City Online. Всем скорбящим предложили утешиться бесплатным экземплярчиком ***Ultima Online*** или ***The Sims Online*** – на выбор.
Хороня MCO, «электроники» уже знали, что предложить взамен геймерам. Издательство вовремя подметило стремительно растущую популярность многопользовательского шутера

Motor City Online протянула всего два года.

Battlefield 1942 и купило 20 процентов акций шведского разработчика – **Digital Illusions**.

ТРИУМФ BATTLEFIELD 1942

Академия интерактивных искусств и наук (AIAS) провела шестую по счету церемонию награждения лучших игр. Действо прошло в Лас-Вегасе, без помпы, но со вкусом. Наибольшее число наград – четыре – досталось многопользовательскому шутеру ***Battlefield 1942*** («Игра года», «Компьютерная игра года», «Лучшая онлайновая» и «За инновации»). Среди шутеров от первого лица победила ***Medal of Honor: Allied Assault***. Лучшим экшеном признали ***Grand Theft Auto 3***. В ролевом жанре не нашлось равных ***Neverwinter Nights***, а среди RTS – ***Warcraft 3: Reign of Chaos***. Самой привлекательной онлайновой вселенной почему-то посчитали ***The Sims Online*** – видимо, из-за отсутствия достойных конкурентов. Ну а в зале славы AIAS приветствовали **Ю Сузуки** (Yu Suzuki), создателя популярных консольных серий ***OutRun***, ***Virtua Fighter*** и ***Shenmue***.

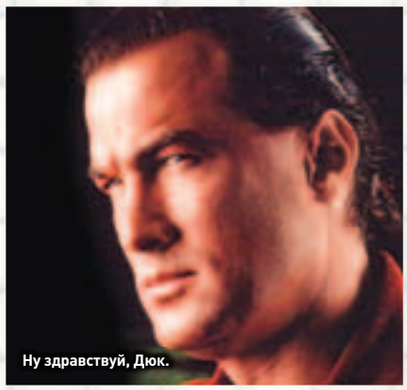

Battlefield 1942 затмила даже Grand Theft Auto 3.

5 ЛЕТ НАЗАД | 10 ЛЕТ НАЗАД

Либерман ввел моду на антиигровые билли.

НАСИЛИЕ, ПРОЧЬ С ЭКРАНОВ

Десять лет назад, как и сегодня, игры не давали спокойно спать американским сенаторам. **Джо Либерман** (Joe Lieberman) не находил себе места с того дня, как впервые увидел файтинг ***Mortal Kombat***. Его коллеги тоже периодически выдавали на-гора антиигровые билли. Так, в феврале 1998-го горячее обсуждение вызвал законопроект, согласно которому жестокие игры нельзя демонстрировать на публике. Если бы его приняли, на выставке **E3**, наверное, показывали бы лишь трейлеры детских аркад. Однако игровая индустрия умеет обороняться, и билль флоридских сенаторов признали антиконституционным.


Ну здравствуй, Дюк.

А ДЮК И НЫНЕ ТАМ

Студия **3D Realms** впервые заикнулась о фильме про Дюка Нюкема. Разработчики нашли партнера для проекта – компанию **Threshold Entertainment**, специализирующуюся на манипуляциях с интеллектуальной собственностью. Дюка хотели сбагрить киношникам и сделать улетный высокобюджетный боевик. Не получится фильм – ладно, можно сторговаться и на мультике. Или телесериале – Threshold Entertainment была готова рассмотреть любые предложения. На роль Дюка прочили **Брюса Уиллиса** (Bruce Willis) и, прости, Господи, **Стивена Сигала** (Steven Seagal). Как хорошо, что из затеи ничего не вышло.

КАК БУДЕМ ЖИТЬ, КОГДА ИГРЫ СТАНУТ ДОРОГИМИ, И СТОИТ ЛИ ГНАТЬ БРАТА ИЗ-ЗА КОМПЬЮТЕРА?

Всем привет.
Правильный отмечает выпуск пятидесятого, юбилейного номера, а я – парень со свирелью Иван Гусев – пытаюсь подсчитать, сколько же писем прошло за последние месяцы через мои руки. А-а-а, пустое. Тысячи! Однако, несмотря на читательскую активность, вас волнует не так уж и много тем. Обобщу основные идеи и зачитаю, что получилось.
«Привет. Хочу пожаловаться на жизнь: не во что играть!!! Если что и выходит, так неинтересное и вторичное. Или тормозит безбожно, хотя моему компу еще и трех лет нет. А на консолях, говорят, вставил диск – и радуйся, но игры дорогие. И на PC – тоже дорогие. А у пиратов – дешевые. Но глючные. Впрочем, хотел спросить о другом. У меня есть идея классного шутера про войну генетически модифицированных спецназовцев с бурундуками-мутантами. Не подскажете, куда ее нести? За сим откланиваюсь, ваш всеми преданный читатель Kapiton».
Что ж, Капитон, сегодня ты получишь ответы на свои вопросы. Пишите письма!

ПИСЬМО НОМЕРА

Привет редакции Правильного! У меня к вам очень наболевший вопрос: я работаю продавцом в магазине этих самых не всегда правильных, но все же PC-игр и у меня о-о-о-очень серьезная проблема – по статистическим данным нашего магазина, из ста покупателей только десять (!) покупают лицензии (по цене 300–380 рублей), остальные девяносто предпочитают корявые, обрезанные пиратские версии (130 рэ), которые зачастую выходят еще до появлений демоверсий от разработчиков. Сам я предпочитаю именно качественные локализации и в «пиратки» не играю из принципа. Подскажите, как объяснить покупателям, что пиратство – это зло!
P.S. С августа этого года у нас в продаже появились сборники пиратских версий игр (со всеми вытекающими отсюда последствиями) в тонкой картонной обертке. На таком сборнике в среднем 6–12 игр, но примечательны они тем, что на лицевой стороне картонной обложки фигурирует эмблема «PC ИГР». Как прокомментируют это борцы с пиратством из редакции Правильного?

С уважением, борец с пиратством Smart

Привет, Smart.
Знаешь, в стародавние времена был очень распространен такой экстремальный вид спорта, как миссионерство. Бесстрашные попики плыли или перлись пехом куда-нибудь за тридевять земель, чтобы, встретив племя курчавых или краснокожих аборигенов, заявить им: «Дети мои, доколе будете идолам поклоняться? Пробудитесь! Разговейтесь! Примите Бога в сердце! Вот вам суперкнига, в ней все написано: как создать Землю, почему прелюбодействовать нехорошо и сколько стоит жизнь сына Божьего!» Курчавые и краснокожие с любопытством выслушивали пламенную речь миссионера, а потом переходили к любимым забавам: каннибализму и скальпированию. Но даже жарясь на вертеле, священнослужитель довольно улыбался, ибо понимал, что жизнь прожил не зря и скоро апостол Петр будет дружески похлопывать его по плечу.
Вот путь, который ты ищешь, Smart. Борись с пиратством словом, объясняй покупателям греховную природу их пристрастия к контрафакту. Придет к тебе юный, наивный парнишка и попросит сборничек с логотипом «PC ИГР», а ты ему в лоб: «Одумайся, отрок! Не губи душеньку, не покупай украденное. Возьми лучше лицензию ***BioShock***, а я тебе, так и быть, скидочку семипроцентную оформлю». Конечно же, «отрок» все поймет, прослезится, покается и покинет магазин просветленный и с легально выпущенной игрой.
Для поднятия боевого духа дарим тебе, Smart, «DR.WEB антивирус + антиспам», предоставленный компанией **«Доктор Веб»**. Действуй, падаван. И да пребудет с тобой великая сила!

Здравствуйте, многоуважаемая редакция. Пишу вам первый раз, однако очень хочется выслушать ваше мнение. Есть сильное желание попробовать свои силы в разработке концепций для игр, но вот выйти на нужных людей не получается. Кочевать со ссылки на ссылку надоело. За плечами десять лет диагноза «игрок». И участие в происходящем под ником «наблюдатель», попросту говоря, не устраивает. Идей много, но больше думаю над тем, как и где их можно и, главное, нужно реализовать. С высоты своего самомнения как игрока могу сказать, что взгляд на игровой процесс претерпел сильные изменения. Сейчас важнее душа и эволюция в играх, нежели крутая графика. Как же выйти на нужных людей и выплескивать креатив не в пустую и бездонную Всемирную сеть, а с максимальным эффектом для всего разномастного игрового сообщества?

Zzarturzz

Еще один геймер хочет быть разработчиком. Причем мыслит глобально: готов придумывать концепции. Вот только нужны ли они кому? Ответ дам резкий, но правдивый: нет. Идей у игроделов хватает. А вот рабочих рук – мало. Поэтому, если хочешь участвовать в создании какого-нибудь шутера или стратегии, учись рисовать, программировать, делать уровни. Глядишь, лет через пятнадцать заработаешь имя и к твоим идеям наконец-то станут прислушиваться.

Но давай смеха ради представим, что **Питер Молине** тронулся рассудком и предложил нашему читателю Zzarturzz на месяцок поменяться местами. Так простой русский парень стал главой **Lionhead Studios**.

– Все, будем делать игру века! – заявляет.

– Так точно, босс, – берут под козырек сотрудники.

– Значит так, покупаем Unreal Engine 3. Игра будет посвящена войне свиней с гусями. Художники, через неделю представьте мне эскизы поросей. Левел-дизайнеры, спроектируйте хороший скотный двор с просторным хлевом. Программисты, займитесь сетевым кодом для мультиплеера. Что-нибудь в духе ***Battlefield 2***.

Спустя неделю проходит очередное собрание. Художники оказались поклонниками позднего Пикассо, и их поросята – размытые розовые абстракции. У левел-дизайнеров вместо скотного двора получился цирк поросенка Фунтика. А программисты вообще ничего не сделали, потому что до сих пор не поняли, как работать с Unreal Engine 3. К тому же вдруг выяснилось, что тебя все почему-то терпеть не могут. Мол, выскочка, получил должность через постель и вообще, извини за выражение, гедонист.

Да, плох тот солдат, который не мечтает стать генералом. Мы, геймеры, хотим создавать игры. Я сам грешен, принял участие в двух конкурсах на лучшую концепцию. Мой проект по жанру относился к RPG. Вот только ролевая система в ней была поставлена с ног на голову. Ты начинал игру могучим воином. Потом бедолагу отравили, и он лишился геройских навыков и способностей. Вместо того чтобы набирать уровни, ты их теряешь. Нужно решать, от чего отказываться: сохранить силу, но уменьшить харизму или же пожертвовать выносливостью ради ловкости.

Проект ничего не выиграл. И мне в принципе понятно почему. На бумаге он, может быть, смотрится неплохо, но воплотить его в жизнь крайне тяжело. А игроделы должны быть прежде всего реалистами.

Так что, друзья, хотите быть разработчиками – поменьше фантазируйте, побольше учитесь.

Здравствуйте, уважаемая редакция Правильного!

У меня тут такая история: я лег в больницу на восемь дней. А после выписки направился домой, где (как я думал) меня ждет пара часов игры в *World of Warcraft*. Прихожу я, значит, и вижу: мой четырехлетний брат долбит монстров в *Doom*. Недолго думая, попытался вывести моего брата из игрового транса, но ничего не помогает! УМОЛЯЮ ВАС, редакция Правильного, подскажите верный способ, как снять младшего брата с компа, иначе я не прокачаюсь в «Вовке», а у брата будет игромания.

Напечатайте, пожалуйста, ответ. Я потерплю!

С уважением, Nickolos

Выгнать твоего брата из-за компьютера – плевое дело. Нужно за завтраком как бы между делом сказать родителям: «Представляете, кормильцы вы мои, в Парагвае в парке развлечений геймеры перестрелку учинили. Да-да, восемь пони порешили, ироды. И удивляться здесь нечему. Как верно подметил наш школьный психолог Добронрав Николаев, увлечение шутерами неизбежно провоцирует агрессию в реальной жизни. Ась? Во что играли те парагвайские душегубцы? Кажется, в ***Doom 3***. Наш Андрюшка после садика только в нее и режется...»

После этого четырехлетний Андрюшка мигом вылетит из-за компьютера, а если будет упрямиться и капризничать, впервые познает ременную терапию. Ты же, Nickolos, наконец-то сможешь вернуться в Азерот и без каких-либо угрызений совести потратить на World of Warcraft лучшие годы жизни.

О НАБОЛЕВШЕМ

Привет, работники Правильного. Поздравляю вас с четырехлетней продуктивной и интересной работой. А теперь вопрос. Рассказывая об играх, вы часто говорите, что будет повод пройти игру еще разок. И это в основном касается развития персонажа. Вот вы часто проходите одну и ту же игру несколько раз? Я, например, прохожу игру один раз, не считая спортивных и стратегий. Потому что теряется интерес проходить заново. Ну какая разница, с помощью чего расправиться с противником, одолеть его мечом или с помощью файербола? Ведь основная сюжетная линия остается той же, и ты ее уже знаешь, все ролики видел. Да и побочные задания те же. Вот если бы квесты сюжетной линии менялись в зависимости от того, что ты делаешь, или квесты генерировались бы...

С уважением, Андрей (Брянская обл.)

Проблема не в играх, Андрей. Проблема – в тебе. Но не пугайся и не спеши записываться на прием к доктору Курпатову. То, что ты не видишь смысла заново проходить игру, объясняется просто – тебе это не нужно. Люди разные. Одним геймерам интересны прежде всего сюжет, диалоги, персонажи. Для них игры будто интерактивные фильмы. Другим же важен сам процесс: выполнить миссию оригинальным способом, расправиться с противниками другим оружием. Кто-то живет в ***The Elder Scrolls 4: Oblivion*** месяцами, постигая премудрости зельеварения, и с упоением читает местную занудную литературку; иные же наскоро пробегают основной квест и забывают о Сиродииле. На днях я закончил ***Mass Effect***, которую, надеюсь, в ближайшем будущем портируют на PC. Новая RPG от **BioWare** бесподобна: эпичная история роскошно преподнесена и заставляет задуматься. К сожалению, игра завершилась слишком быстро – часов за двадцать. Однако проходить оставшиеся побочные квесты я не собираюсь. Зачем?! Я же победил вселенское зло, какое мне дело до судьбы горстки солдат, пропавших на богом забытой планетке?! Сюжет знаю, все ролики видел. И подобное отношение к играм роднит меня с читателем из Брянской области. Андрюха, право слово, нам нечего стыдиться.

Здравствуйте, уважаемая редакция правильного журнала. Ну, наболело! Дело было вечером, когда я с наслаждением читал ваш журнал, будучи уверенным, что все уровни пройдены и боссы повержены. И тут прервала мою идиллию «революционная» статья Александра Суслова «Ценовой вопрос», где автор доказывает неоправданно заниженную стоимость лицензионных игр. Ну откуда такой вывод? Статья похожа на рассуждения карикатурного упитанного мальчика из семьи с хорошим достатком, который вышел во двор научить жизни дворовых ребят.
Как я понял, основное утверждение в том, что почему, мол, игры трэшевые и топовые должны продаваться по одной цене? Денег-то потратили разное количество на ее создание. Друзья, а как же рынок кино? Вы же не платите за отечественные фильмы 10 рублей в кинотеатре, а за голливудские 500 рублей. Если в игру вбухали очень много денег, значит, она и должна разойтись большим тиражом, чем слабая игра. Разве не так?
И вообще, попахивает заговором – подготовкой к ценовому перевороту! Кто его готовит, я не знаю, но вы в нем участвуете.

С уважением, Seacat

Мы ничуть не сомневались, что статья «Ценовой вопрос» вызовет множество откликов, и прекрасно понимали: поддержки и понимания от отечественных геймеров ждать не стоит. Зашел, правда, в редакцию один паренек в странной рубахе с удивительно длинными рукавами и заявил, что обеими руками за увеличение цен на электронные игры. Оказалось, психически больной – его врачи полчаса ловили по району и в конце концов выманили из укрытия обещанием дать пощупать живую Лару Крофт.
Будем откровенны, Seacat: игры будут дорожать, хочешь ты того или нет. Они действительно продаются в России чуть ли не задарма. Разработчики ***Call of Duty 4: Modern Warfare***, узнав о том, что их игра в стране непуганых медведей продается за 15 баксов, с горя ушли в запой – дескать, их труд не ценят. Западные издатели рыдают, подписывая контракты с отечественными паблишерами. И нам их всех искренне жалко, и хочется даже скинуться всей редакцией и компенсировать капиталистам упущенную прибыль.
Среднестатистический заграничный геймер чуть старше тридцати, работает и покупает в месяц одну-две игры, поскольку свободного времени у него немного. Российский же – юн, беден и излишне любопытен (издержки возраста, что тут говорить). Он готов и дюжину проектов за месяц отсмотреть – только дайте их ему. Разумеется, денег не хватает. Но, уверяем, так будет не всегда. Потихоньку увеличится средний возраст отечественных геймеров, улучшится их благосостояние. Подрастут и цены на игры – не сразу, постепенно. Появятся «платиновые» издания, как во всем цивилизованном мире, – хиты, разошедшиеся солидным тиражом, спустя некоторое время продают по общедоступным ценам. Заработает легальный прокат видеоигр. А как ты будешь

Письма присылайте по адресу: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «PC ИГРЫ» с пометкой «В рубрику "О наболевшем"». Электронные письма ждем на адрес **post@pc-games.ru**

радоваться, обнаружив на распродаже ролевку, которую давно искал, – и всего за сотню! Без паники, Seacat. Все идет по плану.

Здравствуйте, дорогая редакция любимого журнала «РС ИГРЫ».
В последнее время вышло очень много интересных и красивых проектов-блокбастеров. Но есть тревожный факт – к ним все меньше и меньше хочется возвращаться после первого прохождения. Другими словами, игры теряют реиграбельность. Причина данной проблемы кроется в самом слове «блокбастер». В переводе с английского оно означает «бомба». То есть она взорвалась, и ее больше нет. Как и нынешние игры – один раз прошел и забыл. Современные разработчики гонятся за реализмом, кинематографичностью и серьезностью, забывая, что игры должны развлекать и веселить. В 90-е годы было много таких игр. Перечислять их не надо, их все знают. Увы, последней настоящей игрой-комедией была *Serious Sam 2*. Да, она тупая и примитивная. Но в нее хочется играть снова и снова.
Вот и имеем крутые по всем параметрам, но проходные игры. А *Blood*, *Redneck Rampage* и *Shadow Warrior* работают только под Win98. Не во что играть!
С уважением, SAP.
P.S. Вы не знаете, новая игра про Симпсонов выйдет на ПК или придется копить на Xbox 360?

Замечено: реиграбельность снижается с возрастом. В смысле, когда тебе двенадцать, какой-нибудь откровенный трэш-проект родом из Боснии и Герцеговины может крепко зацепить. Каждый геймер прекрасно помнит свою первую игру – не ту, с которой он начал знакомство с PC-развлечениями, а ту, что действительно проняла и впечатлила. ***Civilization***. ***Warcraft 2***. ***Max Payne***. Кстати, о мистере Пэйне. Реиграбельность у Max Payne, прямо скажем, почти никакая. Однако я лично знаю несколько человек, прошедших эту игру по пять – восемь раз. Нравилось им это дело. И чихать они хотели на всех, кто утверждал, что Max Payne – попкорновый блокбастер, прошел и закинул на антресоль.
Когда тебе семнадцать, гормоны бунтуют и каждая вторая девица кажется сестренкой Джессики Альбы. Спустя лет десять начинаешь понимать, что Альба, наверное, единственный ребенок в семье, и волочиться за кем-то уже не так интересно, как прежде, и даже чуток в лом. То же самое и с играми. Поскольку ты, SAP, отлично помнишь Redneck Rampage, игровой стаж у тебя явно солидный. Наивно ожидать от новинок той же бури эмоций, как в славные 90-е. Смирись, не нуди и терпеливо жди следующей большой любви. К примеру, мой тридцатипятилетний приятель, поклонник ***«Аллодов»*** и ***Caesar 3***, недавно снова обрел веру в игровую индустрию – благодаря ***Crysis***. Завидую ему.
P.S. Маловероятно, что Гомер с Бартом заглянут в наши края. Впрочем, если тебя это утешит, ***The Simpsons Game*** оказалась вовсе не так хороша, как многие надеялись.

САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА

СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ

Почему бы не создать отдельный журнал про старые игры? Ведь есть так много выдающихся игр прошлых лет! Да, конечно, в **«РС ИГРАХ»** есть статьи про ретроигры, но написать на четырех страницах обо всех старых играх невозможно. Поэтому было бы неплохо иметь такой познавательный журнал про ретроигры. Там бы писали рецензии, публиковались старые дневники разработчиков, прохождения, спецматериалы вроде «Самые крутые движки XX века» и т.д.

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ

Судя по откликам на форуме, мало кто из наших читателей пришел в восторг от подобной идеи. Да и мы сами не горим желанием ввязываться в такую авантюру. **«РС ИГРЫ: РЕТРО»**? Нет, спасибо. Нельзя жить прошлым. Небольшой рубрики на страницах Правильного вполне достаточно. Ну а ценители «антиквариата» пусть утоляют любопытство при помощи интернета.

СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ

В последнее время я стал стесняться покупать ваш журнал. Раньше я с гордостью шел и говорил «Дайте мне **«РС ИГРЫ»**», теперь же я стал замечать, что продавцы и другие покупатели смотрят на меня очень странно. Со словами «ПИСИ ИГРЫ» у людей связаны явно не игры на компьютере, а что-то очень нехорошее.

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ

Дружище, скорее всего, твоя проблема в том, что ты ставишь ударение не на том слоге. Не «пИ си», а «пи сИ». Попробуй, и думаем, продавцы перестанут коситься. И главное, побольше уверенности: постарайся не потеть, когда делаешь покупку, не прячь глаза, не мямли и, получив заветное, не убегай как черт от ладана.

Маленький гик: путь в игрожур

ТЕКСТ:
Николай Третьяков

Ведущим в журналистику окольным тропам нет числа. «Должен сказать, ваш алкогольный бред чрезвычайно занимателен! Не хотите публиковать его в журнале ассоциации психоаналитиков по десять центов за строчку?» – это далеко не самый удивительный и оригинальный способ стать борзописцем. Автором, пишущим в русском псовом темпе на темы, на которые науськивает редактор.

Путь в игровую журналистику прям, светел, широк, и… он один. Нужно нежно любить предмет – игры. То есть быть гиком. В XXI веке сравнительно просто быть гиперинформированным, не пропускающим ни одного значимого релиза участником разветвленных социальных сетей. В 1980-е годы стать гиком было нелегко. Во-первых, для этого требовался свободный доступ к устройству под названием «писишка». «Экстишки» (*IBM PC XT*) и «эйтишки» (*IBM PC AT*) поначалу стояли в помещениях за закрытыми дверями, украшенными заманчивыми надписями («Вычислительный центр», «Не влезай, УБЬЕТ!», «600 V») и рисунками (молния; череп; череп, пронзенный молнией). Чтобы не УБИЛО, за дверями должны были сидеть родственники или друзья. Которых, естественно, было тяжело вытеснить с рабочего места, потому что играть хотелось всем. Машинное время (было такое понятие), необходимое для трансформации в гика, выменивалось на услуги переводчика. Хороший английский стал великолепным бартерным товаром – если в ***Civilization*** сугубо русскоязычный игрок в конце концов разбирался самостоятельно, то вступительный тест из первой ***Larry*** представлял собой преграду практически непреодолимую: десяток вопросов с четырьмя вариантами ответов. Впрочем, чтобы пройти этот вступительный экзамен в гики, одного английского было недостаточно – нужно было в десять лет знать, что Дарта Вейдера озвучивал **Джеймс Эрл Джонс** и что стереотипический сенатор поедет на Багамы не с женой, не с собакой по имени Спот, не с двадцатилетней секретаршей, а со стриптизершей по имени Фанни. Английский плюс эрудиция, плюс интуиция, стало быть.

И чтение прессы! В нашем светлом будущем – в XXI веке – такое трудно себе представить, но… когда-то игровой прессы не существовало, а игры уже были, и было их много. Приходилось довольствоваться прессой обычной, общечеловеческой. А игропрессу заменяли «советы друзей». Хотя термин из опросников, которые современные издатели пихают в коробки с играми, – не совсем точный перевод выражения word of mouth. «Молва» – вот лучший эквивалент. Ну или хайп. Хорошие молверы (хайперы) ценились, их приходили слушать с заранее раскрытыми ртами, а уходили – с пачками дискет. («Есть такая игра– ***Wizardry***, там практикуешь умение – и качаешь его!») Несколько позже бескорыст-ного народного хайпа появились «энциклопедии игр». В сухие и деловые описания ***Dune 2***, ***Master of Orion*** и ***Star Control 2*** неизвестные авторы вставляли немного отсебятины, и зачастую получалось весело. Об эту же пору (году в 1994-м), раскрыв приложение к «Аргументам и фактам» под бескомпромиссным названием «Я молодой», я испытал шок: в газете (в прессе!) присутствовало описание компьютерной игры (***Quarantine***, прото-***Carmageddon***) с советами по прохождению и отсебятиной. Отсебятина была замечательная («Оружие в игре разное: пулеметы, пушки и какая-то ж*** с ручками вроде огнемета – видимо, гордость авторов»). «Оказывается, в печатную прессу можно писать про игры, и писать вольно!» – с восторгом подумал я. Последующее знакомство с несколькими привезенными с острова Британия номерами **PC Gamer** укрепило меня в этом мнении. Попутно выяснилось, что пишущим об играх также позволительны рискованные сравнения (например, братьев **Голлопов**, создателей ***X-COM***, – с братьями **Галлахерами**), а площадкой для игровых журналистов может быть целый (отдельный! тематический! профессиональный!) журнал.

Как ни странно, нечто подобное почти сразу появилось в России и называлось сначала **«Магазин игрушек»**, а потом **Game.EXE**. Издание прошло тест на соответствие всегда правдивой народной молве: слова друга о ***Diablo*** («Покупаю пузыри с маной и фигачу баб-демонов в купальниках!») вполне соответствовали журнальному рейтингу в 99 процентов. Вдумчивое чтение продолжалось много лет, а затем… все произошло как в раннем дет-стве, когда долго наблюдаешь за играющими в песочнице, а потом тебя приглашают лепить куличики. Конечно, аналогия не полная – конкурсов на изготовление куличиков, кажется, не проводят. В любом случае чтение игровой прессы способно привести в игровую прессу.

Работа в которой – мечта гика: честно говоря, покупая для Ларри контрацептив, я не предполагал, что через пару десятков лет буду брать интервью у его (Ларри) создателя, **Эла Лоуи**. Или что воочию увижу **Рэя Музику** и **Грега Зичука** – «родителей» хомяка Бу из серии ***Baldur's Gate*** и смелых продюсеров знаменитой софткорсцены из ***Mass Effect***, которую (игру, игру) мы все очень ждем на ПК. Но самое замечательное в игровой журналистике – то, что она очень молода и ее каноны только формируются.

Поэтому у читателей **«РС ИГР»** есть шансы не просто стать солдатами игровой журналистики, но и успеть попасть в число ее основоположников.

РАСПРОДАНО ВСЕ?

Играй просто!
GamePost

В ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНЕ ТАКОГО НЕ БЫВАЕТ

* Быстрый и удобный поиск по сайту
* Профессиональные консультации продавцов
* Возможность доставки в день заказа

Need for Speed ProStreet (русская версия)

910 р.

Sid Meier's Civilization IV: Gold Edition (US)

2340 р.

Crysis (русская версия)

910 р.

Требуются курьеры! Достойные условия.
Классный молодой коллектив.
Звоните: **+7 (495) 780 88 25** или пишите:
sales@gamepost.ru

Телефон:
(495) 780-8825
www.gamepost.ru

GAMEPOST

Все цены действительны на момент публикации рекламы

Анатомия Геймерской Души

ТЕКСТ:
Борис Соколов

Дедлайн, шесть часов утра. Ради интереса заглянул в «аську» и увидел, что я не один на этом белом свете: в контакт-листе на фоне десятков неактивных пользователей зеленым цветом сияют имена коллег. Им тоже не до сна, они тоже работают. Собираю силы на последний рывок и додолбываю подписи к скриншотам. Все, последний материал в номер сдан.

Пока редакторы проверят все свалившиеся на них в последний момент тексты, а верстальщик в очередной раз совершит маленькое чудо и превратит невзрачный вордовский документ и набор скриншотов в красивые pdf-странички, можно передохнуть три-четыре дня. А затем надо браться за следующий выпуск журнала. Но вот странная штука: вместо того чтобы расслабляться по полной программе, напичканный кофеином организм хочет трудиться еще и еще. Но это обманчивое ощущение. Объевшиеся допинга спортсмены на финише соревнования жаждут совершать все новые и новые подвиги, но на самом деле они еле дышат. Если дать дополнительную нагрузку – пиши пропало. С многократно повторяющейся в голове фразой «надо спать, надо спать, надо спать…» прощаюсь со все еще сидящими в интернете друзьями-товарищами, выключаю компьютер и бреду в спальню. Но почему-то Морфей не спешит принимать меня в свое царство. В голове возникают необычные идеи, какие-то яркие словосочетания, которые пригодятся в следующий раз. Жаль, что поблизости с кроватью нет бумаги с ручкой. Если не записать бредовую мысль, то продолжительный сон спрячет ее где-то в глубинах мозга так далеко, что потом не достанешь, как ни напрягай память. Всякий раз напоминаю себе о том, что рядом с кроватью должны лежать бумага и ручка, но каждый раз забываю. Хотя нет – это отговорки. Пятьдесят номеров бывают не каждый день, так что надо говорить начистоту: не забываю, а стесняюсь. Ведь за годы в работе в журнале многое изменилось. Раньше на столе всегда лежали все необходимые принадлежности. В нужный момент поднимался с дивана, делал пометки и ложился спать дальше. Теперь себе такого не позволишь. Даже трудно представить, что скажет жена, если я вскочу с кровати, включу свет и начну что-то писать. В лучшем случае молча покрутит указательным пальцем около виска. В принципе, можно начиркать пару строчек в темноте, но практика показала, что чертов стержень громко шуршит по бумаге. Графит карандаша ничем не лучше. В общем, от заранее заготовленных ночью фраз со временем пришлось отказаться. Семья – ячейка общества и все такое.

На следующий день чувствую себя не в своей тарелке. Еще вчера тело участвовало в безумной гонке под названием «Сдача в срок очередного номера», а сейчас никто тебя не торопит, все спокойно. Признаться, очень странное ощущение. Кажется, что ты ото-рвался от всего остального мира и больше никому не нужен. Хочется трудиться в прежнем сумасшедшем ритме, писать еще и еще. Но надо отдыхать. Если вовремя не подзарядить невидимые батарейки, то примерно на середине работы над следующим номером случится самое страшное – полная апатия к игровой индустрии. И продлится она не один-два дня, а как минимум неделю. Даже самые громкие релизы или анонсы не вызовут никаких эмоций. Эдакая клиническая смерть. К жизни возвращает один или несколько разрядов тока. В нашем случае это гневные письма редактора: «Чего бездельничаешь? Время идет, работа не ждет!»

Начинается самый неприятный этап. Пока встречался с друзьями, смотрел накопившиеся фильмы, листал глянцевые журналы, читал купленные про запас книжки, добивал не пройденные до конца игры и решал мелкие домашние проблемы, организм быстро отвык от прежнего режима. От былой спортивной формы не осталось и следа. Кажется, что ты покрылся с ног до головы толстыми жировыми складками. Хочется целыми днями валяться в постели и плевать в потолок. На самую первую статью уходит намного больше времени, чем на все остальные. И не важно, сколько в ней страниц: однополосный блок из трех мини-превью или большая рецензия. Каждое предложение дается с трудом. Я называю это эффектом старого тюбика с «Моментом». Фразы, словно клей, не могут проскочить через закупоренное горлышко. Приходится прикладывать дополнительные усилия. А потом случается прорыв. Бац! Путь свободен. Мысли с космической скоростью несутся по невидимым магистралям от головного мозга к кончикам стучащих по клавиатуре пальцев. Одна статья, вторая, третья. Понимаешь, что с каждым новым материалом постепенно обретаешь, казалось бы, навсегда утраченные навыки. Чувствуешь себя паровозом, который долго пыхтел на станции, а потом набрал крейсерскую скорость. Ради интереса заглядываю в план работ и отмечаю, что на позапрошлой неделе сподобился на один материал, на прошлой – на два, а теперь получается сделать все три. Впрочем, стахановские показатели удается демонстрировать далеко не всегда. Слишком много нюансов влияет на срок сдачи статьи. По закону подлости сразу несколько продуктов появляются за несколько дней до сдачи номера. Хочется, чтобы читатель увидел подробный разбор полетов как можно раньше, но, естественно, не в ущерб качеству. О том, как долго автор возился с той или иной игрой, можно судить по тому, сколько листов с пометками лежит на его столе. Не все так просто и с превью. Довольно часто в пресс-релизах полезной информации кот наплакал. Приходится отправлять вопросы разработчикам и в ожидании ответов, которые порой задерживают неделями, бродить по интернету – а вдруг случайно удастся найти интересную информацию? Постепенно маховик раскручивается все сильнее и сильнее. Самое интересное – последние дни перед сдачей номера. Именно их авторы ругают крепкими словами, но при этом вспоминают с особой теплотой. Наверное, потому, что дедлайн – чистой воды испытание. Апофеоз – последние часы. Поспать удается урывками. Большая часть времени проходит у компьютера, и лишь изредка удается наведаться на кухню пополнить запасы кофе, колы, чипсов и прочих вредных для здоровья стимуляторов. В такие моменты мозг напряжен до предела, еще чуть-чуть – и черепная коробка разлетится на куски. Но вот в конце последнего предложения появляется точка. Все, наконец-то! Шесть часов утра. Ради интереса заглядываю в «аську» и вижу, что я не один на этом белом свете – в контакт-листе сияют-светятся коллеги. С долей ехидства отмечаю, что им не до сна, после чего ложусь в постель и чуть ли не кричу: «Как же я люблю свою работу!» Проснувшаяся жена смотрит с удивлением. Нет, она не крутит указательным пальцем у виска. Она прекрасно понимает, что такое у мужа хобби – писать про компьютерные игры. Очень здорово, когда любимое занятие превращается в интересную работу.

TotalFootball

ФУТБОЛ КАК СТРАСТЬ!

WWW.TOTALFOOTBALL.RU

ЧИТАЙТЕ В ФЕВРАЛЕ:
Новые материалы о российских и зарубежных звездах, эксклюзивные интервью, сюрпризы для читателей и многое-многое другое.

«Один на один»: на ваши вопросы отвечает нападающий леверкузенского «Байера» Дмитрий Булыкин. «Сиди и смотри»: представляем соперников наших клубов в Кубке УЕФА. «Звезда»: откровенный разговор не о футболе с форвардом «Спартака» и сборной России Романом Павлюченко. «Сборная России»: все самое интересное о месте пребывания национальной команды на Евро-2008. «Тренер»: рисуем портрет неподражаемого Жозе Моуринью.

Также в журнале – привычные рубрики «The Club» (мюнхенская «Бавария»), «Фирмы от A до Z» (хулиганы «Ювентуса», «Наполи» и «Анконы»), «Команда мечты» (Руд Гуллит) и другие.

КОНКУРС

КОНКУРС НА ЭРУДИЦИЮ
МОМЕНТЫ БОЛЬШОГО ПУТИ

Мы немало помучились, придумывая сюжеты для оформления спеца про лучшие игры прошедшего года, и теперь вместе с компанией ND Games предлагаем немножко пораскинуть мозгами и тебе.
Попробуй назвать все игры, герои и техника из которых засветились в «Итогах» и выиграй ценные призы, посвященные лучшей ролевой игре 2007-го: книгу Анджея Сапковского и эксклюзивный ведьмачий медальон.
Напиши подробно, что на какой странице изображено, и высылай электронной почтой на konkurs@nd.ru с пометкой «Моменты большого пути». Торопись, ответы принимаются до 1 марта 2008 года.

P.S.: Человечки внизу – не герои игр.

ПРИЗЫ

Десять участников, приславшие правильные ответы первыми, получат сборник рассказов

и брелок-медальон.

Требуются курьеры! Достойные условия.
Классный молодой коллектив.
Звоните: **+7 (495) 780 88 25**
или пишите: **sales@gamepost.ru**

Телефон:
(495) 780-8825
www.gamepost.ru

GAMEPOST

Все цены действительны на момент публикации рекламы

Nintendo Wii

9880 р.

PlayStation 2 Slim

4810 р.

Xbox 360 Premium

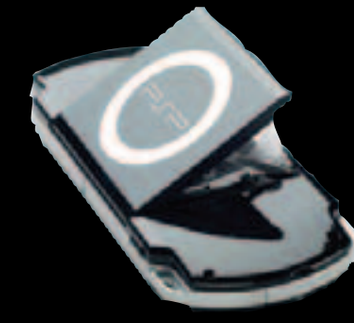
13780 р.

НЕ СКУЧАЙ!
ДОМА И
В ДОРОГЕ

ИГРАЙ!

PlayStation 3 (40Gb)

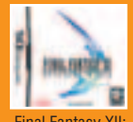
15990 р.



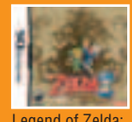
PSP Slim & Lite

7800 р.

- Покупку можно оплатить электронными деньгами
- Возможность доставки в день заказа
- Специальная цена на приставки при покупке 3-х игр



Final Fantasy XII: Revenant Wings
1508 р.



Legend of Zelda: Phantom Hourglass
1352 р.

Call of Duty 4: Modern Warfare
1482 р.

Halo 3
2210 р.

Mass Effect
2210 р.

Project Gotham Racing 4
2210 р.

Assassin's Creed
2210 р.

Manhunt 2
1300 р.

Final Fantasy Tactics: The War of The Lions (PAL)
1560 р.

Time Crisis 4 with Guncon 3
3120 р.

Ratchet & Clank: Tools of Destruction (PAL)
1950 р.

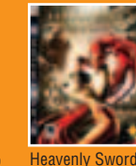
FIFA 08 (RUS)
1508 р.

Final Fantasy XII
1560 р.

Dance UK XL Party & USB MAT Bundle
1690 р.

Resident Evil 4 Wii Edition
1482 р.

Super Paper Mario
1950 р.



Heavenly Sword (PAL)
1950 р.

Uncharted: Drake's Fortune (PAL)
1950 р.

КОНКУРС

MEGA-BESTSHOT №02
БЛАГОСТНАЯ ПАСТОРАЛЬ

Так уж исторически сложилось, что тематика фэнтези пользуется у игроделов огромной популярностью. Заметь, в виртуальном пространстве и современный солдат, и киборг из будущего встречаются не так часто, как, например, очередной косматый мужлан с магической секирой наперевес. Порой такое положение дел начинает раздражать. Но тут уж глупо что-либо бойкотировать, беситься или негодовать. Ничего не попишешь, мода такая. Лучше попробуй взглянуть на приевшиеся картины в позитивном ключе. Как? Пришли нам самый пасторальный скриншот! На всякий случай справка из БСЭ: «пастораль (франц. pastorate, от лат. pastoralis – «пастушеский») – литературные, музыкальные и театральные жанры, основанные на поэтизации мирной и простой сельской жизни». Миленьких деревушек, зеленеющих пастбищ и густых лесов в фэнтези-играх полным-полно. Однако ты должен показать нам такую картину, от созерцания которой хочется не нос воротить, а томно вздыхать, прицокивать языком и восторженно закатывать глаза. Дерзай! Шедевры принимаются по адресу shot@pc-games.ru до 1 марта включительно.

ПРИЗ

PowerColor HD 2400 PRO (256Mb)

Rambler®
Генеральный интернет-партнер

(game)land представляет:

ENTHUSIAST INTERNET AWARD

ENTHUSIAST INTERNET AWARD
Конкурс web-проектов
среди энтузиастов

КОНКУРС ОТ МЕДИАКОМПАНИИ GAMELAND
Первый в России конкурс среди энтузиастов, создавших лучшие web-проекты и интернет community, посвященные своим увлечениям.

Мы собираем не просто людей, чем-то увлеченных и готовых получать информацию о своем увлечении, а энтузиастов, создающих собственные медийные проекты, рассказывающие об их увлечениях.
Участие в конкурсе – не просто возможность рассказать о своем увлечении широкому кругу людей, но и показать свой талант креатора, дизайнера и web-разработчика.
Одним словом, это конкурс для тех, чье кредо по жизни – делаешь то, что нравится и нравится то, что делаешь!

ПЕРВАЯ ПРЕМИЯ КОНКУРСА – $25 000!

Подведены итоги первого тура!

Шорт-лист смотрите на www.eaward.ru!

Определение победителей в феврале!

Подробную информацию о конкурсе читай на www.eaward.ru

SAMSUNG
Официальный спонсор категории Gaming мониторы Samsung

OPEL
Официальный спонсор категории Тренды Opel Corsa.

Panasonic
ideas for life
Официальный спонсор категории **Мотор** автомобильная электроника Panasonic

КОНКУРС

ПРИЗОВОЙ КРОССВОРД

Традиционный кроссворд «РС ИГР» на игровую тематику. Среди отгадавших ключевое слово будут разыграны новинки от компании «1С». У асов, ответивших на все вопросы, есть шанс получить суперприз. Кроссворд составлен полностью на английском языке.

ПО ГОРИЗОНТАЛИ:

1. Паукообразный босс из ***Doom 3***.
6. Ссылка на веб-страницу.
8. Движок ***Half-Life 2***.
10. Главная героиня ***Silent Hill 4: The Room***.
12. Управляемый компьютером персонаж, который заменяет игрока-человека в сетевой игре.
13. Разработчик первой ***EverQuest***.
14. Создатели всех игр великолепной стратегической серии ***Total War*** (аббревиатура).
16. Превосходный файтинг 2004 года от **Arc System Works** (одно из слов названия).
17. Town **** – главное здание у людей в ***Warcraft 2***.
18. Неплохая экшен-адвенчура 1999 года от **Surreal Sofware**, в которой колоритная героиня рассекала небеса на драконе.
22. Главный босс в ***Manhunt*** (одно из слов имени).
23. Условная денежная единица серии ***Space Quest***.
26. Американский издатель, в ведении которого находились **Virgin Interactive** и **Interplay**. К сожалению, эта компания в 2004 году обанкротилась.
27. ****** ***Earth*** – глобальная RTS, в которой охватывается множество исторических эпох на манер ***Age of Empires***.
28. Дополнение к ***Tom Clancy's Rainbow Six 3*** (одно из слов названия).
30. Японский игровой гигант.
33. Мощнейший юнит замка Tower в ***Heroes of Might & Magic 3***.
35. Могущественный гигант из вселенной ***Ragnarok Online***, чье разбитое (в прямом смысле!) сердце приходится искать на протяжении нескольких серьезных квестов.
36. Создатели серий ***Doom*** и ***Quake***. Позор и стыд тому, кто не догадается.
37. Общепринятое сокращение опыта, который приобретается героем игры.
39. Гениальный sci-fi-экшен от **Monolith**. Жаль, что этот проект оказался почти провальным.
40. Главный герой пластиковой саги ***Army Man***.
42. ***Chaos*** ***** – портированный с PlayStation 2 экшен от **Capcom** (2003 год), где протагонисту в очередной раз приходилось спасать мир от полчищ нечисти.
45. Извечный враг Разиэля.
47. Переключаясь на этот тип курсора в классических квестах от ***Sierra*** (начало – середина 90-х годов прошлого столетия), главный герой игры мог подбирать или использовать предметы.
48. Одна из самых первых издательских контор. Начала свою деятельность еще в 70-х, закончила в начале 90-х. Выпускала преимущественно спортивные аркады.
49. Как правило, этим заклинанием пользуются священники/монахи/клирики для временного повышения характеристик у дружественного персонажа.
50. Один из миров ***Myst 4: Revelation***.
51. Frame **** – этот показатель отвечает за частоту обновления экрана.

ПО ВЕРТИКАЛИ:

2. Подобные здания снабженческого характера встречаются во множестве стратегий.
3. Он против Хищника.
4. Мельчайшая единица цифрового изображения.
5. Колоритная пианистка из ***Final Fantasy 8***.
7. Расовая принадлежность Фродо из **«Властелина колец»**.
9. Средний по характеристикам боевой корабль из ***Sid Meier's Pirates!***
11. Добротный квест 1995 года (разработчик – **Adair & Armstrong**), где нам приходилось выступать в качестве следователя и вести одно очень запутанное дело (аббревиатура).
13. Всемирно известная компания, которая занимается распространением исключительно бюджетных (читай – отстойных) проектов. На ее совести чуть ли не половина игровых отбросов.
14. ***** Holdings – вокруг этого офшорного траста крутится немало событий ***True Crime: Streets of L.A.***
15. Одно из лжебожеств в ***Atlantis: Evolution***.
19. Вопрос фанатам серии ***Space Quest***: используя умения и знания этого, бесспорно, талантливого ученого, сумасшедшая Sharpei планировала переселить свой разум в тело Роджера.
20. Несмотря на полную вторичность, эта вышедшая в прошлом году RPG смогла повторить успех ***Sacred*** – стать одним из наиболее качественных клонов ***Diablo***.
21. С помощью данного элемента интерфейса геймер может узнать свое месторасположение в мире игры.
23. Легкое и маневренное средство передвижения во многих играх. Например, его очень любят солдаты NOD из ***Command & Conquer***.
24. ***Judge*** ***** ***vs. Judge Death***.
25. Злобный хищник из ***Space Quest 1***. В последующих сериях мы не раз вспомним о нем. Точнее, о его вкусовых качествах...
29. Популярная RTS-трилогия, обладающая классическим фэнтезийным сеттингом. Первые две игры разрабатывала легендарная **Bungie**, последнюю – студия с экзотическим названием **Mumbo Jumbo**.
30. Российская компания-локализатор.
31. *****: ***Journeys Beyond***. Для своего времени (1996 год) эта мистическая адвенчура от **Hue Forest Entertainment** была эталоном жанра.
32. Несмотря на ужасный внешний вид и дурные повадки, эти сказочные существа первыми, как правило, конфликт не начинают. Однако не поздоровится тому, кто откажется заплатить этим товарищам мзду за переход через «охраняемый» ими мост.
34. Потрясающий FPS от Monolith про самую соблазнительную шпионку на свете (аббревиатура).
36. На эту корпорацию работает главная героиня ***Beyond Good & Evil***.
38. «Благородный» класс в RPG, который обладает умениями обычного воина и священника.
41. Винтовка у немцев в ***Call of Duty: United Offensive***.
43. Провальная портативная консоль от **Nokia**.
44. Российская пародия на ***Myst*** с плоским юмором и убогим исполнением.
46. Мультиплеерное дополнение к ***Postal 2*** (аббревиатура).

КУДА ПИСАТЬ

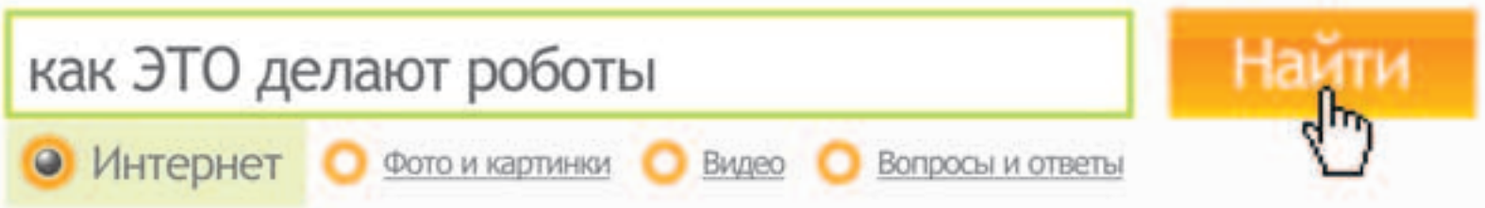
Ответы принимаются по электронной почте **crossword_50@pc-games.ru**, а также обычной почтой по адресу: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, **«РС ИГРЫ»** (укажите на конверте слово **«Кроссворд»**).

Внимание! Конкурс продлится до 1 марта 2008 года включительно.

Реклама

Новый поиск в Интернете!

Видит больше, чем другие.



www.gogo.ru

КОНКУРС

КОНКУРС ПО РАЗГОНУ №1
НЕ ГОНИ ЛОШАДЕЙ!

Привет! Рубрика «Разгон» существует у нас в журнале довольно давно. Кроме того, в железном разделе мы не раз описывали процедуру разгона различных компонентов игрового компьютера. Разогнать можно процессор, материнскую плату, память, видеокарту, да и, пожалуй, любую составляющую системы.

Повышение тактовых частот и напряжений в конечном счете приводит к увеличению общей производительности. Матерые оверклокеры добиваются до 50 процентов прироста! Оценивается результат, как правило, в *3DMark'06* по общему количеству баллов или в играх по числу обрабатываемых кадров в секунду.

Мы предлагаем тебе попробовать разогнать свой компьютер, добиться лучших результатов и получить за это ценный приз. Правда, разгонять придется в обратную сторону – выиграет в конкурсе участник с минимальным количеством баллов в синтетическом тесте 3DMark'06. Его ты можешь взять с нашего компакт-диска. Также в системе должны быть установлены драйверы для видеокарты с WHQL-сертификатом, последние версии которых также можно найти на диске.

Подтверждением считается скриншот экрана с результатами теста 3DMark'06, а также сводный файл формата *Microsoft Excel* с подробнейшим описанием системы и процесса тестирования. Последний создается автоматически при нажатии на кнопку To Excel.

Свои достижения высылай электронной почтой на razgon_50@pc-games.ru. Торопись, сообщения принимаются до 1 марта 2008 года.

ПРИЗЫ

За первое место – бесшумная видеокарта Sapphire HD 2600 XT Ultimate 256 Мбайт GDDR3

За второе место – видеокарта Sapphire HD 2600 XT 256 Мбайт GDDR3

За третье место – видеокарта Sapphire HD 2600 PRO 256 Мбайт DDR2

КТО ЭТИ ПРИДУРКИ?
ЭТО ТВОЯ НОВАЯ СЕМЬЯ!
СЕРИАЛ
В 21:00 НА MTV!
СМОТРИ С 11 ФЕВРАЛЯ
Турецкий для начинающих
MTV

НЕРЕАЛЬНЫЙ КОНКУРС

Журнал «РС ИГРЫ» и компания Kraftway проводят конкурс среди поклонников Unreal и Unreal Tournament, приуроченный к старту игры Unreal Tournament 3.

Ответы принимаются до 10 февраля 2008 года

Ваша задача – прислать нам правильные варианты ответов на следующие вопросы:

1

Какой команды не было в оригинальном UT?

а) Black Legion
б) Iron Guard
в) Raw Steel
г) Blood Fist

2

Сколько режимов стрельбы у рокет-лаунчера в оригинальном UT?

а) 5
б) 7
в) 6
г) 4

3

Когда вышла первая часть Unreal?

а) 30.02.1997
б) 25.05.1998
в) 01.01.2000
г) 13.04.2007

4

Какой мегакорпорации нет во вселенной Unreal?

а) Лиандри
б) Аксон
в) Мицуми
г) Изанаги

5

Где начинается действие первой части Unreal?

а) В деревне муглов
б) На тюремном звездолете
в) В храме Древних
г) На ракетной базе

6

Как зовут главного героя Unreal 2?

а) Гейб Ньюелл
б) Джон Дальтон
в) Солид Снейк
г) Роберт Лэнгтон

Уникальная открытка с автографами разработчиков UT!

Среди участников конкурса будет разыграно три компьютера Kraftway Idea, в том числе супермощная игровая машина на базе четырехъядерного процессора Intel® Core™ 2 Quad и видеокарты NVIDIA GeForce 8800 GTX. Также у нас есть дополнительные призы – три полугодовые подписки на журналы «Страна игр» и «РС ИГРЫ» (на выбор), 15 комплектов из футболки, коврика для мышки и ручки с символикой журналов «СИ» и «РС ИГРЫ». Специальные призы от компании «Новый Диск» – 18 уникальных открыток UT3 с реальными подписями разработчиков игры, сделанных на выставке Games Convention специально к российскому старту проекта, и 18 сборников Unreal Unthology, включающих все игры вселенной от оригинала до UT2004.

* Разыгрывается только сам компьютер, без монитора.

Свои ответы отсылайте на unrealidea@gameland.ru или же обычный почтовый адрес редакции.

ND GAMES

kraftway®
ТЕХНОЛОГИИ ДЛЯ ЛЮДЕЙ

Собери свою мечту...

MAXI tuning RUSSIAN EDITION

В продаже с 10 января

ИТОГИ КОНКУРСА

MEGA-BESTSHOT №12
В ЯБЛОЧКО!

Откровенно говоря, нас удивила подборка работ для BESTSHOT #12. Да, участники конкурса правильно уяснили суть задания и поймали в объективы своих «фрапсов» и «гиперснапов» весьма впечатляющие картины. На большинстве «снимков» что-то либо разлетается вдребезги, либо разносится на кровавые ошметки. Особо усердные товарищи вовсе запечатлели и то и другое одновременно. Похвально, ничего не скажешь. Но почему, почему даже после прошлогоднего шквала отличных шутеров у вас до сих пор в фаворе музейные экспонаты вроде *Postal 2*, *Counter-Strike 1.5*, *Unreal Tournament* (отнюдь не третьего) и даже *Carmageddon*?! «Ностальгия, ты меня измучила», ага... Мы тоже уважаем ретро. Но в данном случае нами оценивался не только художественный артистизм, но и общая зрелищность картинки. А посему приз достается человеку с непроизносимым именем MIFTHBUSTER HINEMEN, который бесстрашно подобрался к инспектору Йену (*Stranglehold*) со спины и в самый ответственный момент одним движением пальца сотворил «Бешеного азиата в кровавом угаре». Браво!

ПРИЗ

PowerColor HD 2400 PRO (256Mb)

ИТОГИ КОНКУРСА

КРОССВОРД №48

Как обычно, наиболее эрудированные читатели «РС ИГР» прислали нам ответы призового кроссворда. Трехмесячная подписка на наш журнал достается АНВАРУ ГАЙНИТДИНОВУ из Уфы. А игры от «1С» отправляются к СЕРГЕЮ ДМИТРЕНКО в Краснодар и А.Г. ЦАРЕГОРОДЦЕВУ (серьезный человек, оставил только инициалы) в Йошкар-Олу.

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

ПО ГОРИЗОНТАЛИ:
1 SHOGO
4 RAGE
6 PCI
9 MFS
11 SHAMAN
15 BLAIR
16 ORE
17 BUKA
18 GECK
21 ODYSSEY
23 CASTLE
25 ARNOID
27 INTIMIDATE
32 LAG
34 RGB
35 CASH
37 GT
38 LOOT
39 BANSHEE
43 SMITH
46 LAGSTERS
48 DRUID
49 OSCAR
50 PREY
51 NHL
52 HUBERT

ПО ВЕРТИКАЛИ:
2 HYJAL
3 OZ
4 ROMEO
5 FPS
6 PDA
7 MAGIC
8 LARRY
10 SIEG
12 HUB
13 ARABALD
14 MISSION
15 BOOLAT
19 KREIA
20 RIOT
22 JIM
23 CTF
24 SHOGUN
26 REICH
28 NGAGE
29 IMP
30 INCOMING
31 ABIT
33 KHAELA
36 OBSIDIAN
40 SATURN
41 EARRING
42 CONSOLE
44 BEZRA
45 BEN
46 LAPD
47 SPY

КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО:
BATTLEFIELD

ИТОГИ КОНКУРСА

СТОЯТЬ! БОЯТЬСЯ!

Клайв Баркер (Clive Barker) – настоящий мастер мистики и хоррора. На Западе он почти так же популярен, как, например, Стивен Кинг. В России о нем знают в основном лишь геймеры – благодаря недавней *Jericho* и экшену *Undying*, который вышел аж семь лет назад. И все же отечественных баркероведов оказалось значительно больше, чем мы предполагали. Обычно только ящики призового кроссворда ломятся от шквального потока писем, а тут дикий ажиотаж вызвал небольшой тест, рассчитанный на знатоков творчества Баркера... Мистика, но, к счастью, не хоррор!
Задействовав усовершенствованный метод научного тыка, мы выбрали одного-единственного человека из сотен правильно ответивших. Видеокарта ATI Radeon X1950 Pro отправляется к НИКОЛАЮ ЛЕВКО в край оленей и гор (или горных оленей?), славный город Оленегорск.

ПРИЗ

Мощная видеокарта ATI Radeon X1950 Pro

Правильные ответы:
1Б, 2В, 3А, 4В, 5Г

Прощай, 2007-й!

Февральский номер «РС ИГР» по устоявшейся традиции подводит итоги минувшего игрового года. Так будет и на этот раз. В журнале, как ты заметил, произошли некоторые изменения: появились новые авторы, тексты прибавили в весе, однако мы уверены, все это пойдет на пользу Правильному. Итоги 2007-го, кстати, мы подвели и на диске – ищи специальный материал. Дополнения, демоверсии, shareware-игры, софт и прочие любопытные вещи тоже здесь, не волнуйся.

Начнем с демоверсии весьма необычного экшена. ***Kane & Lynch: Dead Men*** поведает тебе о жизни двух совсем не похожих героев – наемника, предавшего своих подельников, и психопата, убившего однажды собственную жену. Этой парочкой тебе и придется управлять, выполняя опасные миссии и стараясь не угодить в руки правосудия. Любителям стратегий мы приготовили особый сюрприз – полную совершенно бесплатную версию ***Command & Conquer Gold***, легендарной игры от **Westwood Studios**, ставшей родоначальницей великой серии.

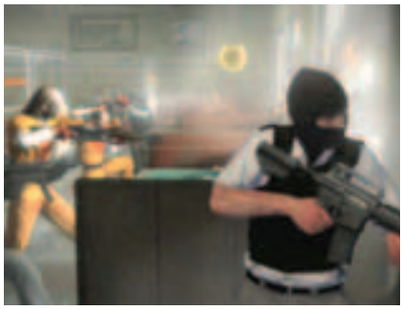
Одной из лучших модификаций и дополнений, попавших на диск в этом месяце, стала Forgotten Hope для ***Battlefield 2***. В качестве основной темы ее создатели выбрали военные действия в Северной Африке, тебя ждет десяток карт как для сетевой, так и для одиночной игры, новые виды техники и вооружения. Half-Life 2: Wars v0.1 – мод, превращающий шутер от первого лица в тактическую стратегию с четырьмя воюющими сторонами. My Matrix, как понятно из названия, добавит новые текстуры и возможности старичку Максу Пейну. Теперь ты управляешь Нео, а в ходе игры общаешься с Тринити и агентами из знаменитых фильмов братьев **Вачовски** (Wachowski).

Это, конечно, далеко не полный список того, что мы для тебя приготовили. Самый нужный софт, патчи, видеорецензии и превью, новости киберспорта и лучшие ролики с наиболее известных матчей притаились на диске. Но ты ведь обязательно их найдешь?

ПОИСК АВТОРОВ ДЛЯ РУБРИКИ «ПУТЕВОДИТЕЛЬ»
Дисковому отделу редакции журнала «РС ИГРЫ» требуются авторы для возрождения рубрики «Путеводитель». Согласись, никто лучше читателя не знает, как сделать журнал еще круче. Требования к кандидатам крайне просты: любовь к компьютерным играм, безупречная грамотность, исполнительность и усидчивость. Стоит обратить внимание на то, что сотрудничество с дисковым коллективом журнала – это настоящая работа. Разумеется, и компенсация за ваши усилия будет соответствующей. Присылайте свои тексты по адресу estrin@bk.ru. Небольшое пробное прохождение по любой игре в 4–6 тысяч знаков с учетом пробелов, возможно, откроет вам двери редакции.

PANDA ANTIVIRUS
Иногда бывает очень непросто выбрать удобную программу-антивирус. Одна слишком требовательна к ресурсам системы, вторая поминутно спрашивает, что ей делать с найденными файлами, третья вовсе спит, пока злобные черви дожевывают важные документы. Мы предлагаем тебе попробовать Panda Antivirus – изящное и, главное, действенное решение проблемы интернет-вирусов.

KANE & LYNCH: DEAD MEN



Демоверсия криминального экшена от создателей легендарной игры о лысом киллере – агенте 47. Для игры доступен уровень Retomoto Tower, где придется воспользоваться альпинистским снаряжением (чтобы забраться на башню), а после угостить свинцом несколько десятков неприятелей и выбраться из здания, пробиваясь через полицейский кордон. Ты почувствуешь уникальную атмосферу интерактивного кино, участвуя в эффектных сценах с динамичными перестрелками и фантастической графикой. Под командованием одного из героев Кейна находится команда боевиков, действия которых можно координировать, что добавляет в игру тактическую начинку. Заметь, у персонажа нет полоски здоровья, получив серьезное ранение, нужно просто отсидеться в каком-нибудь уголке. Достойная графика с прекрасной детализацией, захватывающий динамичный геймплей, неожиданные сюжетные повороты и два харизматичных героя будут отличным подарком для любителей качественных шутеров. Если кто-то еще не решился приобрести эту игру, демоверсия точно развеет все сомнения.

CITY LIFE 2008 EDITION

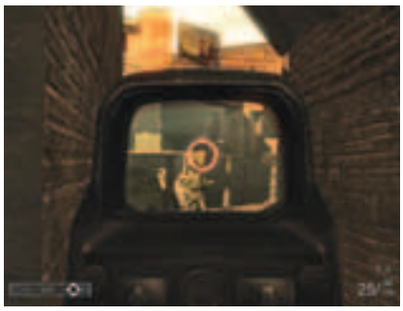
Демоверсия полностью трехмерного градостроительного симулятора от Monte Cristo. Воплотить в жизнь архитектурные фантазии можно в одной из доступных климатических зон Temperate region на карте Rocky Lake. В этом сценарии необходимо создать развитый город в горах, на что уйдет не один час. Из-за рельефа в жилых кварталах разрешается строить только одноэтажные особняки. Кроме них для горожан следует построить магазины, поликлиники, кафе, проложить дороги и пустить по ним общественный транспорт. Не стоит забывать и об окружающей среде, нужно хорошенько подумать, прежде чем выбирать место для заводов и электростанций. Отличная графика, детальная проработка зданий и анимация объектов выглядят более чем достойно. Город легко рассмотреть со всех ракурсов, даже глазами самих обитателей. В демоверсии доступно свыше двадцати построек, несколько классов жителей и обучающий режим.

COMMAND & CONQUER GOLD

Совсем недавно компания Electronic Arts отпраздновала двенадцатилетие известной серии C&C и преподнесла любителям стратегий прекрасный подарок – полную бесплатную версию Command & Conquer Gold. Классика стратегий в реальном времени, легендарный хит, за которым многие из нас проводили десятки, а то и сотни захватывающих часов. Предаваться ностальгическим настроениям можно, запустив одну из двух кампаний: за GDI или NOD. Игрокам предоставляется прекрасная возможность окунуться в атмосферу первой части C&C. Ты будешь отстраивать огромные базы, нанимать юниты и вести ожесточенные сражения. Как ни странно, графика прошлого десятилетия не отпугивает, наоборот, настраивает на нужный лад. Захватывающий геймплей и оригинальная сюжетная линия ждут фанатов известной серии. Устанавливать Windows 95 не нужно, с помощью специального патча игра запустится на современных системах.

TERRORIST TAKEDOWN 2

Демоверсия очередного антитеррористического шутера от польских разработчиков. Переговоры с целью обмена заложников затянулись, и правительство решило подстраховаться, отправив ультиматум своим неприятелям в виде спецотряда «морских котиков» «Витязь». Доступен всего один уровень, где необходимо зачистить улицы некоего арабского города. В перерывах между спасением заложников и уничтожением боевиков ты прослушаешь забавные переговоры по рации на польском языке. Игра построена на движке Jupiter-EX, который был использован в известной F.E.A.R. Превосходен искусственный интеллект противников, выбирающих укрытия для ведения огня, а при ранении прячущихся за ближайшими объектами. Разработчик обещает реалистичную графику с приличной интерактивностью уровней и отличную физику. Проверить это можно, установив данную демоверсию.



SHAREWARE/FREEWARE

CHICKEN CHASE

В твоем распоряжении небольшая птицеферма, находящаяся на грани развала. Именно ее и нужно привести в порядок, продавая яйца и зарабатывая деньги. Чтобы вывести больше потомства, придется потратиться на корм для кур, починить забор, чтобы цыплята не убегали, завести собаку для охраны и т.д. А как дело пойдет в гору, можно и дворец построить.

DISCORD TIMES

В этой пошаговой стратегии ты окунешься в чарующую атмосферу противостояния меча и магии. На выбор представлены три персонажа, с помощью которых нужно захватывать новые земли и изгонять жестоких правителей. Игрокам предстоит собирать дань с деревень, а полученные деньги тратить на содержание армии и развитие городов.

MYSTIC INN

Рыжеволосую красавицу похитили и заперли в гостинице. Чтобы выбраться, она должна преобразить это жуткое место. Тебе предстоит обслуживать необычных посетителей. Волшебники и колдуньи будут заказывать жареных змей, ядовитые соки и чаи с пиявками. Быстренько освоив такую кухню, можно заработать денег и воспользоваться различными бонусами.

PLATYPUS 2

Жители Мунголы находятся под угрозой, и спасать их предстоит, конечно, тебе. На выбор предложено четыре модели истребителей, с помощью которых нужно уничтожить орды вражеской техники. Тебя ждет оригинальная пластилиновая анимация и фантастические пейзажи, наличие бонусов и боссов, возможность совместного прохождения игры с друзьями и др.

SNAPSHOT ADVENTURES

В арсенале главного героя нет сверхмощных автоматов, вооружен он лишь стандартным фотоаппаратом, с помощью которого нужно снимать разнообразных птичек в их естественной среде обитания. Тебе придется искать определенных пернатых и создавать красочные снимки с ними в главной роли. Облегчат задачу различные бонусы и специальные объективы.

SOFT

SONY SOUND FORGE 9.0C BUILD 405

Удобный аудиоредактор с мощным набором утилит, предназначенных для работы со звуком. В состав программы входит множество качественных эффектов, встроенный конвертор форматов и инструменты для кодирования данных. Sony Sound Forge позволяет произвести быструю запись, обработать любую музыкальную композицию, склеить несколько звуковых файлов, убрать посторонние шумы и т.д. Интуитивный интерфейс.

ACE UTILITIES 4.1

Ace Utilities позволяет настроить и оптимизировать операционную систему Windows. Благодаря тринадцати утилитам, входящим в состав программы, пользователи смогут получить информацию о запущенных процессах и приложениях, очистить компьютер от мусора и дубликатов файлов, поработать с реестром, удалить историю посещения сайтов и нерабочие ярлыки и т.д. Программа проста в использовании.

MYVIEWPAD 3.5.0 BUILD 4037

Мощная программа для просмотра графических файлов. Поддерживается более восьмидесяти форматов, имеется широкий выбор инструментов для редактирования, возможность показа анимации и слайд-шоу, работа со сканерами и цифровыми фотоаппаратами, пакетная обработка файлов. Удобный интерфейс позволяет просматривать картинки в уменьшенном виде с подробной информацией о файле.

PROCESS LASSO 2.32

Программа для ручного и автоматического управления процессами, запущенными на компьютере, для достижения максимального быстродействия и стабильности. С помощью Process Lasso можно отключать и блокировать запуск любых процессов, управлять приоритетами, создавать списки разрешенных приложений... Кроме того, программа занимает мало места и обладает простым интерфейсом.

A-SQUARED FREE 3.1.0.6

Бесплатный антивирус для обнаружения и удаления шпионского софта, всевозможных троянов, червей, spyware и других вредоносных программ. Для удобства a-squared Free интегрируется в меню проводника, так что пользователь имеет возможность сканировать отдельные файлы, не тратя времени. Отличная скорость работы, приличная база более чем на 50 тысяч наименований и понятный интерфейс.

ИТОГИ 2007 ГОДА

2007 год оказался сумасшедшим во всех смыслах этого слова. Такого количества громких имен, неоправдавшихся ожиданий и неожиданных взлетов не было уже давно. На диске юбилейного номера журнала «РС ИГРЫ» мы подводим итоги 2007 года и выбираем победителей в самых различных номинациях. Вместе с тобой мы вспомним все самые главные события индустрии и постараемся максимально объективно оценить их в масштабах рынка компьютерных игр.

ИНТЕРВЬЮ С МАЙКОМ КЭПСОМ, ПРЕЗИДЕНТОМ КОМПАНИИ EPIC GAMES

На выставке «ИгроМир» мы встретились с Майком Кэпсом (Mike Capps), президентом компании Epic Games. Нам удалось пообщаться с ним на самые злободневные темы. В частности, мы узнали его мнение о дальнейшей судьбе компьютерных игр, выяснили, чем издателей привлекает казуальное направление, и узнали, почему Epic Games не станет разрабатывать MMO-проект. Можно поспорить, интервью останется актуальным очень и очень долго.

ПРЕЗЕНТАЦИЯ ИГРЫ THE SPORE НА «ИГРОМИРЕ»

Разработчики игры The Spore на выставке «ИгроМир» показали нам внушительный кусок реального игрового процесса и вдобавок снабдили демонстрацию собственными комментариями. The Spore на данный момент остается одним из самых загадочных и амбициозных проектов, находящихся в разработке. Приоткрыть завесу тайны и узнать об игре больше, причем получить информацию из первых рук, тебе поможет этот материал.

КИБЕРСПОРТ

Начался новый год, а вместе с ним и новые киберспортивные баталии на просторах Всемирной паутины. Самые интересные записи с таких важных турниров, как KODE 5, NGL ONE 2007/2008, а также многих других киберспортивных турниров уже ждут тебя в рубрике «Киберспорт». Центральным событием месяца стал крупнейший шведский турнир под названием Dreamhack Winter 2007 WGT. В нем приняли участие такие именитые команды, как Made in Brazil (Бразилия), SK Gaming (Швеция), Emulate (Франция), NoA (Дания), Roccat (Финляндия), Fnatic (Швеция), Eyeballers (Швеция) и другие кланы. Чемпионский титул достался бразильцам из Made in Brazil, которые в напряженнейшем финальном матче одолели-таки киберспортивных титанов из SK Gaming. Бронза досталась французам из Emulate, на четвертой строчке итогового рейтинга расположились парни из NoA. Ну а в изучении всех этих приятных матчей тебе поможет не менее приятная программа под названием Seismovision. GL & HF!

АУДИОПОДКАСТ

Мы предлагаем твоему вниманию пятьдесят четвертый выпуск аудиоподкаста «Курсор».

«Курсор» – это первый в мире аудиоподкаст, посвященный компьютерным и видеоиграм. Некоторое время назад мы решили попробовать делать регулярные аудиоприложения для сайта www.gameland.ru. Мы попробовали, и... нам понравилось! Для тех, кто до сих пор еще не успел ознакомиться с новым форматом публикации новостей, мы поместили пятьдесят четвертый выпуск аудиоподкаста на диск.

Кого готовят на смену Crysis? Что намешали авторы «Фольклора»? Что такое Оверкил и с чем его едят? Ответы на эти вопросы в новогоднем выпуске «Курсора».

Слушай аудиоподкасты и будь всегда в курсе актуальных событий игровой индустрии!

НОВОСТИ

После новогодней суматохи наступает традиционное затишье. Крупнейшие издательства берут своеобразный тайм-аут – время выхода хитов закончилось, а время громких анонсов пока не началось. Что ж, январь – идеальный месяц, чтобы оглянуться на сумасшедший 2007 год и подвести положенные случаю итоги. Конечно, в этом номере ты сможешь ознакомиться с нашей версией оценки событий прошлого года – возможно, согласиться, а может быть, и оспорить ее. Присутствуют новости и локального значения: мы возрождаем рубрику прохождений «Путеводитель», в связи с чем ищем авторов. Более подробную информацию ты получишь на нашем сайте или на самом диске. Несмотря, впрочем, на то что крупнейшие компании не балуют нас новостями в самом начале года, в этот раз мы расскажем тебе о таких играх, как Stargate Worlds, Pirates of the Burning Sea, Stranglehold, Duke Nukem Forever, Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2, Turok, Wall-E, Penumbra: Black Plague и Warhound.

КОРСАРЫ: ГОРОД ПОТЕРЯННЫХ КОРАБЛЕЙ

Лучше всех очередной адд-он смогут оценить игроки, знакомые с творчеством Рафаэля Сабатини (Rafael Sabatini), а именно с романом «Одиссея капитана Блада». По крайней мере, многие сюжетные решения сценаристы позаимствовали именно оттуда. Это, в общем, скорее достоинство, чем недостаток, сюжет по-настоящему динамичный и изобилует неожиданными ходами. Страдает, как обычно, реализация. Если ты решишь начать знакомство с «Корсарами» именно с «Города потерянных кораблей», вероятнее всего, испытаешь недоумение. Адд-он предназначен, конечно, в большей степени для тех, кто досконально знает игру и давно смирился с ее фирменными недостатками.

JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS

Жанр аркадных гонок переживает не лучшие времена. Каждый второй проект обещает показать что-нибудь новое в области стритрейсинга, но по-настоящему удивить получается не у всех. Первая часть Juiced так и не смогла выделиться на фоне остальных гонок, поэтому вспоминают о ней нечасто. Сиквел полностью повторяет печальную судьбу оригинала. Впрочем, пусть игра и не может похвастаться красивейшей графикой и невиданными доселе спецэффектами – она обладает рядом интересных особенностей в игровой механике. Так, сложность управления автомобилем растет по мере увеличения скорости. И если в других играх это заметно не так сильно, здесь любая попытка установить рекорд способна обернуться страшной аварией.

F.E.A.R.: PERSEUS MANDATE

Игра напоминает состарившуюся звезду российской эстрады. Ей давно пора отправиться на покой и открыть дорогу молодым, но она упорно продолжает выходить на сцену. Только вот какая незадача: на концерты из года в год ходят одни и те же зрители. На фоне вышедших несколько месяцев назад шутеров нового поколения F.E.A.R. Perseus Mandate смотрится откровенно слабо. Add-on если кого и заинтересует, то только преданных фанатов сериала. Хотя можно предположить, что в условиях выхода крупнокалиберных хитов в жанре FPS конца прошлого года таковых осталось немного. И есть, конечно, смысл начинать ждать Project Origin и F.E.A.R. 2. Новых дополнений все равно больше не будет.

SUPREME COMMANDER: FORGED ALLIANCE

Очередной эксперимент, который разработчики из студии Gas Powered Games провели над геймплеем Supreme Commander, следует признать успешным. Создатели игры действительно прислушались к критике поклонников стратегий и реализовали массу улучшений, делающих Forged Alliance уникальным проектом в своей нише. Большинство достоинств адд-она в первую очередь оценят фанаты оригинальной игры, причем максимально возможным баллом. Игра стала больше, интереснее, комфортнее, глубже... Вот только красивее она не стала. Устаревший дизайн можно приписать фирменному стилю Supreme Commander, но для рецензентов это вряд ли окажется убедительным аргументом. Впрочем, не графикой единой жива игра, согласись.

SPIDER-MAN: FRIEND OR FOE

Человек-паук, под маской которого скрывается студент и начинающий фотограф Питер Паркер, успел засветиться во многих видеоиграх. Наиболее удачными принято считать проекты, созданные по мотивам одноименных кинофильмов. Однако вместе с ними выходят и сторонние разработки, сделанные по комиксам или вовсе предлагающие альтернативную историю. Spider-Man: Friend or Foe как раз из их числа. Отныне Паркеру предстоит сражаться плечом к плечу с... бывшими злодеями. Зеленый Гоблин, Доктор Октавиус и другие будут вынуждены присоединиться к борцу за справедливость, чтобы дать отпор занесенной метеоритом инопланетной заразе. Поклонникам одноименных фильмов, мультфильмов, комиксов, а также простых экшенов посвящается.

ПОЛНЫЙ ПРИВОД 2: HUMMER

«Полный привод 2: HUMMER» – ожидаемое продолжение успешного симулятора «Полный привод: УАЗ 4x4», покорившего сердца многих поклонников полноприводных приключений. Открытым, правда, остается вопрос, многие ли предпочтут забугорный Hummer отечественному УАЗу? Время покажет, а пока мы не пожертвуем объективностью, если скажем, что игра похорошела. Одно из наиболее заметных нововведений – появление соперников на трассах. Играть стало, конечно, на порядок интереснее. Более предсказуемы и ожидаемы прочие навороты: улучшенная физическая модель, новые возможности тюнинга и доработанная графика. К последней, впрочем, все равно много претензий. Выглядит Hummer не вполне современно. С другой стороны, не за графику же мы любим симуляторы.

РЕЦЕНЗИИ

UNIVERSE AT WAR: EARTH ASSAULT

Довольно часто разработчики футуристических стратегий на разные лады рассказывают одну и ту же историю. По крайней мере о том, как люди сошлись в неравном бою с ордами инопланетных тварей и одержали убедительную победу, мы слышали не раз. В Universe at War: Earth Assault хватает надоевших штампов, однако сюжет игры нельзя обвинить в отсутствии оригинальности. Впрочем, любопытный сценарий и довольно свежий геймплей портят порядком устаревшие технологии. Во время шикарного вступительного ролика может показаться, что графика игры превосходна. Увы, заставка оказалась тем самым роскошным фасадом, за которым скрываются остальные части старенького здания.

ТЕРРИТОРИЯ ТЬМЫ

Лавры Half-Life не дают покоя отечественным разработчикам. «Территория тьмы» при этом – вполне оригинальный проект, в котором есть практически все, чтобы заинтересовать поклонников жанра: таинственная авария в Черноозерске, спецоперация ФСБ, посвященная ее расследованию, и сверхсолдат, созданный в секретной лаборатории. Игре, однако, не хватает массы незаметных на первый взгляд, но необходимых деталей. Так, например, дизайн иначе как устаревшим назвать нельзя. Почему-то разработчики восприняли слово «тьма» в названии чересчур буквально. Вряд ли вызовет положительные эмоции крайне низкий уровень интерактивности. И так далее... Хорошую, крепкую идею в очередной раз подвела слабая реализация. Более подробно – в нашем видеообзоре.

ПРЕВЬЮ

UNDERWATER WARS

Стандартный конфликт развернется в не самом привычном сеттинге. С одной стороны бравые солдаты США и их союзники из блока НАТО. С другой – представители тоталитарных режимов: Китай, Северная Корея, Сирия и Иран. А вот место проведения боевых действий на этот раз очень плотно привязано к воде. Конечно, время от времени представителей «оси зла» придется уничтожать и на суше, но сами разработчики делают основной акцент на водной стихии. Что ж, это неплохо, учитывая то, что сюжетная завязка оригинальностью нас радовать не собирается. На данный момент Underwater Wars выглядит великолепно, причем у разработчиков еще куча времени для шлифовки движка. Игра увидит свет только в 2009 году.

THE CLUB

Казалось, к началу 2008 года мы видели уже самые невероятные гибриды и сочетания жанров и вряд ли кто-то сможет нас удивить. А вот и нет! Встречайте новый проект Bizzare Studios под названием The Club. Тебя ожидает совершенно уникальная игра, у которой в случае успеха появятся последователи. На данный момент мы смогли познакомиться только с демоверсией The Club на Xbox 360, однако игра заявлена и на PC, и мы уверены, что разработчики сохранят ключевые особенности геймплея. Мы настоятельно рекомендуем не пропустить наше видеопревью – выход игры обещает стать одним из самых заметных событий в 2008 году. По крайней мере поклонники динамичных экшенов непременно будут в восторге.

МЕТРО 2033

Шутер от первого лица под названием «Метро 2033» выйдет в лучшем случае осенью текущего года, между тем на сегодняшний день это один из самых интересных, перспективных и... загадочных проектов постсоветского игропрома. Мистический экшен в почти фотореалистичных декорациях? Пожалуй, но это вовсе не полное описание игры. Выходцы из GSC GameWorld пока не торопятся раскрывать козыри своего проекта. Меж тем послужной список команды – а большинство разработчиков участвовали в создании S.T.A.L.K.E.R. на ключевых позициях – позволяет говорить о том, что авторам можно верить. Студия 4A-Games знает, какую игру хочет получить в итоге, и упорно движется в выбранном направлении. Пожелаем ей всяческих успехов.

SPACE SIEGE

Студия Gas Powered Games еще прошлым летом анонсировала название своего нового проекта – Space Siege. Действие игры разворачивается на борту космического корабля, который подвергся нападению загадочной инопланетной заразы. При этом авторы не удержались от прямых заимствований элементов механики из игры BioShock. В частности, тебя опять поставят перед выбором: развивать способности главного героя с помощью имплантатов или все-таки постараться сохранить его человеческий облик. Вряд ли нас ожидает революционный прорыв в жанре action/RPG, но его поклонники наверняка не оставят игру Space Siege незамеченной. О том, что получится в результате, мы более подробно рассказываем в нашем видеопревью.

PATCHES

FALLOUT 2 RESTORATION PROJECT V1.0

Неофициальный патч для оригинальной Fallout 2, качественно обновляющий игру. Добавлены шесть новых локаций, а в старых появились новые карты. Практически каждый игровой город претерпел изменения. Тебя ждут новые персонажи, квесты и предметы. Настоящий подарок для фанатов легендарной RPG.

UNREAL TOURNAMENT 3 V1.1 RU

Патч, делающий процесс игры еще более приятным. Изменен масштаб некоторых моделей игроков, значительно улучшен геймплей, воспроизведение демок стало более удобным, подправлена меткость ботов. Увеличены повреждения, наносимые задней турелью Хеллбендера, исправлено большое количество ошибок. Кроме того, оптимизированы интерфейс и игра по сети.

ЛУЧШИЕ МОДЫ НА DVD

FORGOTTEN HOPE 2.0 BETA 1

Поклонникам Battlefield 1942 хорошо знаком мод Forgotten Hope. Первоначально это была попытка добавления кампаний 1939–1941 годов, но в итоге он превратился в настоящего монстра, который по объему превзошел саму Battlefield 1942. По числу воспроизведенной техники Forgotten Hope до сих пор является рекордсменом, а по популярности он вплотную приближался к Desert Combat. Теперь же пришло время преемника – Forgotten Hope 2. По сравнению с предшественником поменялась идеология: отныне вместо работ сразу по нескольким фронтам делается один театр боевых действий, но от начала до конца. В качестве пробы пера создатели Forgotten Hope 2 выбрали Северную Африку, а именно период с марта 1941-го по ноябрь 1942-го. Работа над первой версией шла два с половиной года, и это время не прошло даром: от Battlefield 2 здесь почти ничего не осталось. В Forgotten Hope 2.0 Beta 1 ты найдешь десяток карт как для сетевой, так и для одиночной игры, десятки видов техники и вооружения, а также уникальную атмосферу африканской кампании.

HALF-LIFE 2: WARS V0.1

Идея создать на базе Half-Life 2 некое подобие стратегии в реальном времени не в первый раз будоражит умы модостроителей. Мы уже показывали тебе Iron Grip: The Oppression, а также Empires 2 (скоро тебя ждет новая встреча с этим модом), на сей раз предлагаем Half-Life 2: Wars v0.1. Работа над этой модификацией находится в начальной стадии, и пока ничем масштабным ее авторы похвастаться не могут. Тем не менее даже в таком виде Half-Life 2: Wars v0.1 вызывает немалый интерес. По своей задумке данный мод ближе не к классическим RTS, а к тактическим играм: большого войска игроку здесь не дадут, воевать приходится небольшими отрядами. В модификации представлены четыре воюющие стороны: повстанцы, Комбайны, муравьиные львы и зомби (поиграть пока можно за повстанцев и Комбайнов). Каждая из сторон имеет базу, где можно заказывать пехоту. Одной из задач становится контроль территории, для чего необходимо захватывать аналоги флагов, разбросанные по карте.

MY MATRIX

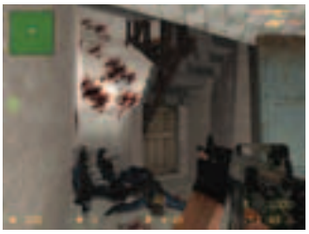
My Matrix – мод старый, заслуженный, но при этом автор его не бросает, время от времени обновляя. Самое последнее обновление появилось практически сразу после Нового года. Все текстуры действующих лиц заменены на скины героев (и злодеев, естественно) из всех трех фильмов братьев Вачовски (Wachowski). Макс превратился в Нео, Мона – в Тринити, бандиты – в агентов и т.д. Также изменен режим уворачивания от пуль, попробуй – оценишь. Целиться стало практически невозможно, стрелять приходится наугад. Но надо признать, вся акробатика Макса/Нео вполне соответствует духу фильмов. Изменен bullet-time. Теперь он стал бесконечен по времени, при его включении экран заливает зеленым цветом и звучит случайным образом выбранная песня. Изменены все игровые меню, а Макс научился восточным единоборствам. Полноценным кунг-фу тут не пахнет, но один эффектный ударчик у Нео появился.

AMERICAN MUSCLE 3.0

В середине 60-х годов американский автопром породил явление, которое до сих пор находит массу поклонников. Речь идет об автомобилях, известных под названием Muscle Cars. Эти спортивные машины были созданы в результате объединения дешевого шасси и мощного двигателя, что сделало их по-настоящему доступными. Как явление Muscle Cars просуществовали всего десять лет, исчезнув в результате нефтяного кризиса середины 70-х, но память о них не стирается. Одним из примеров подобной любви являются многочисленные модификации, одну из которых, American Muscle 3.0, мы представляем на этом диске. Авторы представили в данном моде весь цвет Muscle Cars, без таких знаменитых машин, как Ford Mustang, Dodge Daytona, Chevrolet Chevelle и Chevrolet Camaro, дело не обошлось. Впрочем, авторы American Muscle 3.0 предпочли их гоночные версии, больше приспособленные для соревнований.

COMPANY OF HEROES

Карт для Company of Heroes в этом месяце набралось десять штук. Безусловно, наибольший интерес вызывает работа под названием The Big Beach normal. Для нее понадобится по-настоящему мощная машина, но карта того стоит. Настолько масштабных боев для Company of Heroes еще не делали, игра здесь длится часами. Также советуем взглянуть на Operation Baytown v2, RittergutKolkrabe v2 и San Pietro.



COUNTER-STRIKE: SOURCE

В нынешней подборке наблюдается баланс между работами, которые созданы в расчете на поклонников перестрелок, и картами для классических режимов Defuse и Counter-Strike. Тем, кому больше по душе освобождение заложников, мы предлагаем cs_rio tropa de elite v1 и cs_School beta 1, для поклонников подрывных работ подготовлены de_Dustmas2 v2, de_Is Warehouse и de_Rats 2 final.

CRASHDAY

В последнее время число новых трасс для Crashday заметно выросло. Нынешний диск не стал исключением – тебя ждет с десяток новых треков. В подборке нашлось место аренам, предназначенным для бескомпромиссных битв, и трассам для безбашенных трюков. Естественно, имеются и обычные гоночные треки. В разделе машин тебя ждут 2008 Shelby GT500, Buggy Supermoto XL, The Linerunner update и The Rancher.

CRYSIS

Осенью игровой мир буквально захлестнуло потоком всевозможных шутеров. Среди них нельзя не отметить Crysis, которую ждали очень многие, причем не только игроки, но и многочисленные модостроители. После выхода Crysis активность фанатов Far Cry угаснет, но это будет еще не скоро. Пока же тем, кто решил приобщиться к новой игре, мы можем предложить пятерку карт для сетевых баталий.

DAY OF DEFEAT: SOURCE

Поклонники Day of Defeat: Source продолжают радовать новыми работами для любимой игры. Как обычно, тебя ожидает дюжина карт, отличающихся заметным разнообразием. Любителям ночных миссий наверняка приглянется dod_Adanti, отличающаяся отличной атмосферой. Также советуем взглянуть на dod_Harvest beta 2, dod_Ebensee beta 4, dod_Cannons beta 2a и dod_Seacastle.

DOOM

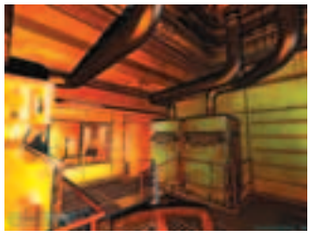
Фанаты Doom – воистину люди ДУМающие. Набор карт Phobos Anomaly Reborn, заменяющий первый эпизод Ultimate Doom – наглядное тому подтверждение. Отличный дизайн уровней и несколько интересных нововведений (разрушаемые стенки) подкреплены весьма недурственными загадками. Ничего действительно головоломного тебе не встретится, но и просто бежать вперед, сокрушая все на своем пути, уже не получится.

DOOM 3

Несмотря на всю фантастичность игрового процесса Doom 3, находятся люди, которые стремятся добавить в игру долю реализма. Одной из таких попыток стал мод Doom Realism v0.9. Автор его переделал уровни одиночной кампании, перевернув все с ног на голову. Врагов стало больше, что компенсировано увеличением числа боеприпасов и оружия. Само оружие также переделано, так что тактику ведения боя придется менять.

DOOM 3: RESURECTION OF EVIL

Поклонникам Doom 3: Ressurection of Evil в этот раз предлагается модификация под названием View NG RoE v1.7. Предназначена она для тех, кто хочет видеть в игре больше новых спецэффектов. View NG RoE v1.7 представляет собой сплав из нескольких модификаций, и получился этот сборник весьма и весьма крепким. Добавлены новые спецэффекты, в частности, совсем иначе бабахает плазмаган, также слегка доработан AI.



ДОПОЛНЕНИЯ

FAR CRY

В этот раз больших модов не завезли, впрочем, без модификаций поклонники Far Cry все равно не остались. Их вниманию предлагается Destuction vs Debris V1.0.0.1, которая создана для тех, кто неравнодушен к масштабным разрушениям. Главной фишкой Destuction vs Debris V1.0.0.1 являются разрушаемые строения, причем сломать можно не только дома, но и более существенные объекты, например мост.

GTA: SAN ANDREAS

Открывает подборку дополнений для GTA: San Andreas раздел мотоциклов, куда попали такие работы, как 1998 Ural Wolf и Dnepr Zver v2.0 Olga. Как и в прошлом месяце, раздел автомобилей радует большим разнообразием – всего набралось четыре десятка новых машин. Поклонникам грузовиков крупно повезло – для них мы приготовили модель Kenworth W 900L Aerodyne. Также советуем взглянуть на Mazda Miata и RV Volf.

HALF-LIFE 2

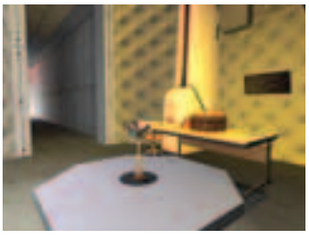
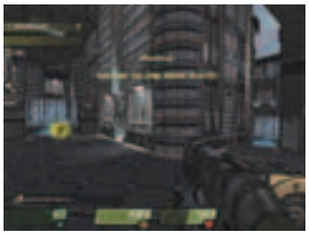
Помимо Half-Life 2: Wars v0.1 тебя ожидает еще один мод, Synergy v2.6 Full. Эта модификация уже была на нашем диске некоторое время назад, но с тех пор она была заметно переработана. Миссий стало больше, да и над персонажами немало потрудились. Не пустует раздел карт – в нем ты найдешь работы, созданные для модификации Zombie Master. Всего их набралось семь штук.

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 10

Вслед за мотоциклом в Microsoft Flight Simulator 10 появился еще один нестандартный аппарат – грузовой мотороллер Piaggio Vespacar P-50. В основной самолетной подборке нашлось место и для отечественного самолета – истребителя Yakovlev Yak-141. Любителям гражданской авиации стоит взглянуть на такие работы, как Embraer 120 Multi Livery Package, Europa XS Trike Gear, Aeroprakt A-22 Foxbat и Short Singapore I v1.0.

OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE

Как и в прошлом месяце, поклонников Operation Flashpoint: Resistance ожидает модификация под названием Spacemod Beta 1. По сути, это мини-мод, который будет интересен любителям фантастики. Spacemod Beta 1 добавляет в игру целую кучу космических кораблей, начиная с истребителей и заканчивая огромными крейсерами. Одиночные миссии не предусмотрены.

PORTAL

На этом диске для тебя предназначены дополнения к нескольким свежим играм, одной из них является Portal. Головоломки, которые предлагает распутывать эта игра, пришлись по душе многим, так что новые карты не заставили себя долго ждать. В нынешнем месяце подготовлены пять карт, начиная с довольно простых локаций, где нужно лишь перебраться через ров, и заканчивая сложными головоломками.

QUAKE 4

Прежде всего стоит взглянуть на Devils Waitin, очень неплохую мини-кампанию, являющуюся приквелом Quake 4. Дело происходит на планете, ставшей ареной битвы людей и Строггов. Очень необычно смотрится ландшафт планеты – после голого Строггоса как-то неожиданно видеть идущий снег. Среди карт для сетевых баталий особо выделяются ctf_Clint Eastwood, dm_Basin и dm_Evalia.

RED ORCHESTRA: OSTFRONT 1941–1945

На сей раз подборка для Red Orchestra Ostfront: 1941–1945 содержит семь карт. Любителям коридорных баталий предлагается ro_BOH Factory beta 10. Воевать предстоит на территории фабрики, в одном ее конце находятся красноармейцы, в другом – немцы. Для любителей снайперских баталий приготовлена ro_SniperSquare Final. Прямых столкновений с противником тут нет.

RFACTOR

Как всегда, у нас есть кое-что полезное для любителей монокубковых модификаций. Первый номер – Lexus IS F 1.0, в качестве спортивного снаряда здесь выступает Lexus IS 250, обладающий немалой мощью. Напарник – мод VW Beetle Race 2.02. Старина Volkswagen Beetle представлен практически в стандартном варианте, так что на бешеные скорости рассчитывать не приходится, но гоняться все равно весело.

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Brotherhood of Shadow – это не просто мод, это настоящий адд-он. Три квеста, на прохождение которых уходит примерно четыре часа. У тебя появится возможность узнать о прошлом великого Ревана, увидеть во всех подробностях поединок против отряда джедаев, возглавляемых Бастилой, разжиться весьма интересными и полезными вещами, а также принять в отряд нового бойца.

TEAM FORTRESS 2

В том, что Team Fortress 2 будет благоприятно принята сообществом, можно было не сомневаться. Как только игра в составе Half-Life 2: The Orange Box появилась в продаже, поклонники Team Fortress со всего мира начали усиленную работу по разработке новых карт. На нынешний диск попал десяток работ, среди них стоит упомянуть cp_Castle001, cp_Rats alpha 2, cp_Toy Fort Beta 2 и ctf_Mine4.

THE ELDER SCROLLS 3: MORROWIND

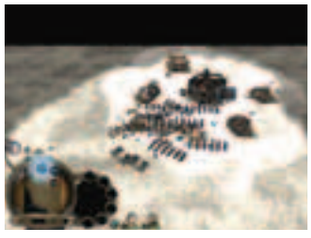
Несмотря на что поток плагинов для The Elder Scrolls 3: Morrowind не иссякает, в этом месяце тебя ждет всего восемь работ. Прежде всего стоит взглянуть на Aria Keep 1.4, добавляющий отлично проработанный замок, который стоит чуть севернее Эбенгарда. Здесь можно получить несколько квестов. Также интересны Antique Dwemer Diver Gear 0.8 и Better Balmora River.

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

На сей раз плагинов The Elder Scrolls 4: Oblivion набралось ровно три десятка. В этом месяце наибольшей популярностью пользовалась тема брони, таких работ в подборке около трети. Тех, кто уже прошел игру, наверняка заинтересует плагин Kvatch Finished. Это наиболее удачная попытка возродить из пепла Kvatch. Город полностью переработан, о страшных разрушениях напоминают лишь развалины ворот в Обливион.

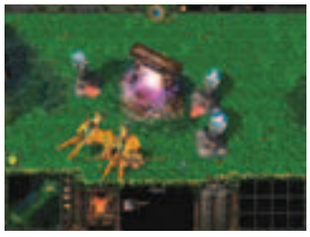
THE LORD OF THE RINGS: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH 2: THE RISE OF THE WITCH-KING

В нынешнем месяце подборка для The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth 2: The Rise of the Witch-King включает в себя шесть карт. Прежде всего стоит взглянуть на три карты из серии Choke Point – Forest Choke Point, Over Pass Choke Point и Under Ground Choke Point. Каждая из них представляет собой локацию, разделенную преградой.



WARCRAFT 3: THE FROZEN THRONE

Открывается подборка для Warcraft 3: The Frozen Throne кампанией Reign of Terror: The Burning Legion v2.0 Final. Также твоему вниманию предлагается более десятка различных карт. Особо стоит отметить работу под названием A.C.M.B.S.M. v0.42, которая представляет собой попытку сделать на базе Warcraft 3 аналог Civilization. Здесь необходимо шаг за шагом развивать свою базу.



WORLD RACING 2

Как и в прошлом месяце, тебя ожидает с десяток новых автомобилей. Среди остальных работ резко выделяется Sandhopper ATV 7000S, багги из будущего, которое будет очень кстати на грунтовых трассах. Также рекомендуем взглянуть на работу под названием Formel 1 mod. На деле это никакой не мод, а очень неплохо проработанный болид «Формулы-1», для которого автор сделал несколько вариантов окраски.

PC ИГРЫ Видео

Новости
Stargate Worlds
Pirates of the Burning Sea
Stranglehold
Duke Nukem Forever
Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2
Turok
Wall-E
Penumbra: Black Plague
Warhound

Превью
Underwater Wars
The Club
Метро 2033
Space Siege
Bionic Commando

Ревью
Корсары: Город потерянных кораблей
Juiced 2: Hot Import Nights
F.E.A.R. Perseus Mandate
Universe at War: Earth Assault
Supreme Commander: Forged Alliance
Spider-Man: Friend or Foe
Полный привод 2: HUMMER
Территория тьмы
Не время для драконов

Special
Итоги 2007-го года
Интервью с Майком Кэпсом, президентом компании Epic Games
Презентация игры The Spore на «ИгроМире»

Трейлеры
Agatha Christie: Evil Under the Sun
Age of Conan: Hyborian Adventures (2 ролика)
AGON: The Lost Sword of Toledo
Aion: Tower of Eternity (2 ролика)
Aquaria
Art of Murder: FBI Confidential
Battle Rage
Bionic Commando
Borderlands
Duke Nukem Forever
Everquest 2: Rise of Kunark
Frontlines: Fuel of War (6 роликов)
Imperium Romanum
Insecticide
Kwari
Lineage 2: The Chaotic Throne – The Kamael (3 ролика)
Pirates of the Burning Sea
Prototype
Sam & Max Episode 202: Moai Better Blues
Stargate Worlds
Terrorist Takedown 2
Underwater Wars
Universe at War: Earth Assault
Voltage
Warhammer 40.000: Dawn of War: Soulstorm
Warhammer: Mark of Chaos – Battle March
Warhammer Online: Age of Reckoning
Warhound
World of Warcraft (3 ролика)
WorldShift

Демоверсии
City Life 2008 Edition
Command & Conquer Gold
Kane & Lynch: Dead Men
Lumines: Puzzle Fusion
Speedball 2 – Tournament

Дополнения
Arma: Armed Asault
Battlefield 1942
Battlefield 2
Call of Duty
Call of Duty: United Offensive
Combat Mission: Afrika Korps
Command & Conquer: Generals – Zero Hour
Command & Conquer 3: Tiberium Wars
Company of Heroes
Counter-Strike
Counter-Strike: Source
Crashday
Crysis
Day of Defeat: Source
Doom
Doom 3
Doom 3: Ressurection of Evil
Far Cry
F.E.A.R.
Grand Theft Auto: San Andreas
Half-Life 2
Homeworld 2
Jade Empire
Max Payne 2: The Fall of Max Payne
Microsoft Flight Simulator 2004
Microsoft Flight Simulator 10
Neverwinter Nights 2
Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer
Operation Flashpoint: Resistance
Orbiter
Portal
Quake 3 Arena
Quake 4
Racer Free Car Simulator
Red Orchestra: Ostfront 1941-1945
rFactor
Star Wars Battlefront 2
Star Wars: Empire At War – Forces of Corruption
Star Wars: Knights Of The Old Republic
Star Wars: Knights Of The Old Republic 2 – The Sith Lords
Team Fortress 2
The Elder Scrolls 3: Morrowind
The Elder Scrolls 4: Oblivion
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth 2: The Rise of the Witch-King
Titan Quest: Immortal Throne
Unreal Tournament
Unreal Tournament 2004
Vampire: The Masquerade – Bloodlines
Warcraft 3: Frozen Throne
Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade
Wolfenstein: Enemy Territory
World Racing 2

Top 10
Battlefield 2
Forgotten Hope 2.0 Beta 1
Doom 3
Doom Realism v0.9.
Far Cry
Destuction vs Debris V1.0.0.1
Half-Life 2
Half-Life 2: Wars v0.1
Synergy v2.6 Full
Max Payne 2: The Fall of Max Payne My Matrix
Operation Flashpoint: Resistance
Spacemod Beta 1.8
rFactor
American Muscle 3.0
VW Beetle Race 2.02
Star Wars: Knights of The Old Republic Brotherhood of Shadow

Драйверы
ATI Catalyst 7.12 Windows XP (32-bit)
Creative Sound Blaster Audigy series Vista Driver 2.12.0002
ForceWare Vista 169.25 (64-bit)
ForceWare XP 169.21 (32-bit) WHQL
ForceWare XP 169.21 (64-bit) WHQL
Nvidia nForce System tools 6.00 Beta
Realtek HD Audio Codec Driver 1.84
Realtek HD Audio Codec Driver 1.84 (Vista)

Патчи
Company of Heroes: Opposing Fronts v2.103 – v2.201 RU
Crysis v1.1 Интернациональная
Europa Universalis 3: Napoleon's Ambition v2.1 RU
Fallout 2 Restoration Project v1.0
Gears of War – карта "Lost Arts"
Gothic 3 v1.5.1 RU
Корсары: Город потерянных кораблей v1.1 RU
Pro Evolution Soccer 2008 mix-патч v2 EN
Sudden Strike 3: Arms for Victory v1.2 RU
UFO Extraterrestrials: Последняя надежда – патч #2
Unreal Tournament 3 v1.1 RU
В тылу врага 2: Братья по оружию v1.42.2 RU
World in Conflict v1.004 RU
X3: Reunion v2.0.02 – v2.5 EU,RU

Путеводитель
Базы читов
CheatBook DataBase 2007
CheatBook Issue October 2007
CheatCodeX 3.50
CheMax 8.1
CheMax Rus 6.9

Чит-программы
ArtMoney SE 7.27
Cheat 'O Matic 0.99a
CheatFinder v1.0
DetectiveStory build 5496
Game Cheater 1.2
GameWiz32 1.43
Total Game Control 3.5
Trainer Maker Kit Rus 1.51
WinHEX 14.6

Сохраненные игры
Beowulf
BlackSite: Area 51
Desperados: Wanted Dead or Alive
Gears of War
Gothic
Hitman: Blood Money
Корсары: Возвращение легенды
Syberia 2
Test Drive Unlimited
The Matrix: Path of Neo

Трейнеры
BlackSite: Area 51
Call of Duty 4: Modern Warfare v1.4
Chrome
Command & Conquer 3 Tiberium Wars v1.09
Crysis
F.E.A.R. Perseus Mandate
Gears of War v1.1
Kane & Lynch: Dead Men
Lionheart: Legacy of the Crusader
Need for Speed ProStreet v1.1
Neverwinter Nights 2 v1.04.870
Периметр: Завет Императора
Pro Evolution Soccer 5
Rise & Fall: Civilizations at War
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl v.10005
SimCity Societies
Supreme Commander: Forged Alliance
Ultimate Spider-Man
Unreal Tournament 3
World in Conflict v1.003

Редакторы игр
Enemy Territory: Quake Wars v1.2 Beta r2 SDK
World in Conflict Mod Kit v1.05

Shareware
Butterfly Escape
Captain BubbleBeard's Treasure
Chicken Chase
Discord Times
Flatspace 2: Rise of the Scarrid
Mystic Inn
Nuclear Ball
PacQuest 3D
Platypus 2
Roman Bowl
Runic
Snapshot Adventures
Supercow
Tasty Planet
Water Bugs

Софт
Свежий софт
a-squared Free 3.1.0.6
Avast 4.7.1098 Home
AVG AntiVirus Free 7.5.503a1224
Kerio WinRoute Firewall 6.4.1.3519
PC Tools AntiVirus 3.6.1.8
SpyRemover 2.74
ZoneAlarm Free 7.0.462.000
Ashampoo Burning Studio 7.21
DVD Cloner V
Easy DVD Shrink 3.0.22
Google SketchUp 6.4.112
MyViewPad 3.5.0 Build 4037
Perfect Icon 2.03
PicturesToExe 5.1
Video Edit Magic 4.35
Amaya 9.99 4
Becky Internet Mail 2.43.00

ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ DVD

Download Accelerator Plus 8.6.2.2
FlashFXP 3.6 RC3
Free Download Manager 2.5.737
MailWasher Pro 6.1
Maxthon (MyIE2) 2.0.6.9024
Net Transport 2.52
Online Radio Tuner 1.3.1
SmartFTP 2.5.1008.21
D3DGear 2.22
DeskTool 3.3
EF Commander 6.32
WireChanger 3.6.6
Your Uninstaller! 2008 6.1.1236
Able MIDI Editor 1.3 Build 131
Cucusoft DVD to iPod Converter 7.07
CyberLink PowerDVD 7
Reaper 2.019
River Past Video Slice 5.6.4
Sony DVD Architect Studio 4.5c
Sony Sound Forge 9.0c build 405
Xilisoft DVD Ripper Platinum 4.0.95.1214
Xilisoft Video Converter 3.1.49.1214
Active File Recovery 7.1
Avi Previewer 2.2.7
Recover My Files 3.98.5837
Ace Utilities 4.1
CleanCenter 1.65.1
CrystalCPUID 4.14.2.404
DriverMax 3.2
GameGain 2 2.12.3.2007
Nokia Monitor Test 1.10
NVIDIA BIOS Editor 3.6
PCMedik 6.12.3.2007
Process Lasso 2.32

Софт-стандарт

ATV Flash Player 1.3
Ad-aware SE Personal 1.06r1
Dr.Web 4.44.12261
McAfee AVERT Stinger 3.8.0
Panda Antivirus 2008 3.00.00
Stocona Antivirus 3.3 beta 2
7-Zip 4.57
Advanced Zip Repairer 1.8
WinRAR 3.71 RU Final
WinZip 11.1.7466
Internet Explorer 7.0 RU Final
Mozilla Firefox 2.0.0.11 Rus
Opera 9.25 International
CloneDVD 4.1.023
Nero Burning Rom 8.2.8.0
UltraISO Premium 8.66
Virtual CD 9.2.0.0
ABBYY FineReader 9.0
Adobe Acrobat Reader 8.1.0
Book Designer v 4.0
Cool Reader 3.0.6
ICE Book Reader Pro 8.9.1
Ace Mega Codec Pack Pro 6.0.3
K-Lite Mega Codec Pack 3.6.5
XP Codec Pack 2.3.4
Converter 3.0.0.0
LS Mp3 Encoder 0.2.12 Beta
Pestretsov Unit Converter Standart 4.1.0
Y.A.N. Transliteration v1.5
Download Master 5.5.2.1121
ReGet Deluxe 5.1.321
Win2000 FAQ 6.0.0
WinXP FAQ 3.0.5
Fraps 2.9.3
HyperSnap-DX 6.21.04
Mozilla Thunderbird 2.0.0.9 Rus
The Bat! Pro 3.99.29
MosMap Light 2.3
FoxsHomeRobot FR 7.0b
WinStart 2.4.0.0
WinTuning XP 4.1.1
XP Tweaker RE 1.53 (build 78)
ICQ 6
Miranda IM 0.7.3
mIRC 6.31
QIP Build 8040
FAR Manager 1.70 Build 2087
Total Commander 7.02
Англо-русско-английский словарь v5.01
Орфографический словарь русского языка 1.0
QDictionary 1.6
TranslateIt! 6.2
DivX Player 6.4.1 Beta
QuickTime 7.3
Media Player Classic 6.4.9.0
MVAFlasher 2.1.3
Windows Media Player 11.0 Final
NoteRepad v2.2
Uniqway Poetic 0.6b
Word Reader 1.5.0.20

Alawar Entertainment Shareware

Модная лихорадка
Герои Эллады
Земля рун
Побег Макса
Смайлики.
Охотники за сокровищами
Снежок.
Охотник за сокровищами 3
Звездный защитник 2
Туртикс
Линия чудес
Сеня и Веня. Воздушная катавасия

Widescreen

10 000 лет до нашей эры (10.000 B.C.)
Самый лучший фильм
Я – легенда! (I Am Legend)
Рэмбо 4 (Rambo)
Гонщик Спиди (Speed Racer)
Темный рыцарь

FAQ

Q: Не читается диск, что делать?
A: Итак, что может быть причиной? Первый вариант – это брак, тогда тебе стоит связаться с редакцией по телефону или по электронной почте disk@pc-games.ru, указав в теме письма «Не читается диск», а можно просто приехать к нам в редакцию, где мы выдадим нормальный диск. Второй вариант – это механически поврежденный DVD. Сам понимаешь, пока диск проедет по всей территории России, пока его загрузят, разгрузят, покидав пачки журналов, то, несмотря на упаковку, есть вероятность его повреждения. Если ты купил журнал, а диск треснутый, то смело иди и меняй его у продавца, по закону они обязаны его тебе поменять. Если видимых механических повреждений нет, то вытащи диск из коробки и положи на часок между двумя листами белой бумаги, придавив чем-то тяжелым, часто помогает. Третий вариант – это старый или разбитый привод, двухслойник требует четкого позиционирования в приводе, а если устройство повреждено, то диск может не читаться или читаться только первый слой. Тут мы тебе не поможем. Четвертый вариант – при чтении выдает ошибки. Стоит попробовать снизить скорость чтения привода до x2 или сделать с него образ, например, воспользовавшись программой Alcohol 120%, в настройках указав «пропуск ошибок чтения». Если ничего не помогло, то смотри первый вариант.
Примечание. Когда пишешь о нерабочем диске, то указывай марку привода, систему, если есть ошибки – присылай скриншоты, ФИО и почтовый адрес.

Q: Почему в контенте в журнале указан материал, а на диске его нет?!
A: Все дело в том, что мастера дисков сдаются на неделю позже, чем сам журнал. Мы подаем контент, который есть на момент сдачи журнала, а, сам понимаешь, за неделю может многое измениться. Например, выходит демка S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, и, несомненно, ее надо помещать на диск, поэтому приходится выкидывать другие материалы, которые уже есть в давно сданном журнале. Если мы что-либо убираем, то стараемся в папке материала объяснять причину. Еще раз просим прощения за данные несоответствия.

Q: Я сделал прикольный ролик, можно ли вам его прислать? Если да, то в каком виде?
A: Мы принимаем любые работы читателей. Видео, музыку, обои – все что угодно. Если ты присылаешь нам работу, то советую поместить все на CD, положить его в твердую коробочку и написать на упаковке и на самом диске, что на нем и от кого он. Также на нем должен быть файл с описанием работы и твоим именем. Если это дополнение к игре, то необходимы скриншот, описание, руководство по запуску и указание версии игры, для которой сделана твоя модификация. Видео желательно пережать кодеком DivX или XviD с битрейтом не ниже 1500. Музыку рекомендуем присылать в формате mp3. Творения можно прислать по почте или на наш электронный адрес disk@pc-games.ru.

Q: Почему некоторые дополнения делаются не для локализаций, а для английских версий?
A: Это вынужденная мера. Мы стараемся делать дополнения для официальных локализованных версий. Но с недавних пор начала складываться крайне неприятная ситуация. Дело в том, что отечественные издатели выпускают игру, но не выпускают к ней патчи. Это приводит к тому, что дополнения к той или иной игре не запускаются, поскольку необходима «заплатка». Вот лишь наиболее яркие примеры: The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth 2 – работают далеко не все карты. The Sims 2 – вся линейка, на локализации дополнения также ограниченно работают. Линейка Call of Duty – карты делаются только под 1.51, у 1С'овской локализации версия ниже. Quake 4 – дополнения, особенно моды, делаются под текущий патч, локализация от «1С» вообще без патчей. Star Wars: Empire At War – ни оригинал, ни адд-он не имеют нужных патчей, а поскольку лицензионную версию заказывать приходится из-за бугра, этой игры у нас нет вообще. Кстати, надо бы заказать – была бы еще одна игра в списке дополнений. Позиция локализаторов в данном вопросе вызывает как минимум удивление. Как показала практика, дополнения способствуют росту продаж игр, те же Operation Flashpoint и Battlefield 1942 переиздавались несколько раз.

Q: Почему у меня не просматривается картинка в видео?
A: Нет необходимого кодека, зайди в соответствующий раздел на диске и установи последнюю версию оттуда.

Q: Почему на диске старые версии софта, дров и пр.?
A: Поверь, на момент сдачи мастера все самое свежее, но, к сожалению, мы сдаемся на месяц раньше выхода журнала, и когда диск попадает тебе в руки, то программы устаревают. К всеобщему огорчению, эту проблему не решить.

Q: Что делать, если flash не проигрывается?
A: Тут два варианта. Первый: для проигрывания этого видео нужно установить flash-плеер, который есть в разделе «Софт-стандарт» на диске. Второй: запустить файл с помощью Internet Explorer, и если у тебя не установлен кодек, то программа сама предложит его скачать с официального сайта.

Q: Почему диски не заполнены целиком – написано 8.5, а на самом деле 7.9?
A: Просто указаны разные величины. На болванках и обложке указан размер в байтах – 8 500 000 байт, или 8.5 гигабайта, проводник считает в мегабайтах, и так как в 1 Мб 1024 Кбайта, то получается 7.9 гигабайта.

АНОНС

СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА

Новогодние и рождественские праздники давно закончились. Украшенные гирляндами елки все еще стоят в комнатах, однако вызывают некоторое изумление гостей и недовольство домашних. Издатели и разработчики игр отдыхают, в предпраздничной горячке покупатели смели с полок проекты классов AAA, AA, A и даже B, итоги минувшего года подведены, медали вручены. Редакция правильного журнала о компьютерных играх в это время принимает волевое решение заглянуть в будущее: какой будет новая часть ***Tomb Raider?*** Ты найдешь эксклюзивную и самую полную информацию о ***Tomb Raider: Underworld*** на страницах «РС ИГР». Какая она – ***«Правда о девятой роте»***? Чем готовятся нас порадовать разработчики ***«Death Track: Возрождение»***? Кроме того, вместе с тобой мы посетим арену для нелегальных боев в игре ***The Club***, взглянем на четвертую часть ***Devil May Cry***, Узнаем, чем ***Sudden Strike 3: Arms for Victory*** отличается от других стратегий и – внимание! – посетим остров ***«The Sims: Истории робинзонов»***, где несносные симы дразнят палками крокодилов и швыряют в обезьян кокосы. Оставайся с нами.

ДО ВСТРЕЧИ 27 ФЕВРАЛЯ!

KOSS®

www.koss.ru

Наслаждайтесь фильмами, любимой музыкой или компьютерными играми, не создавая неудобств Вашим близким.

Активное шумоподавление, усиление низких частот и просто отличный звук!

Наушники KOSS — профессиональный подход к звуку.

Наушники KOSS – лучший выбор для домашнего использования

HQ2

- вибрация на низких частотах *
- 40 часов работы от 2х батареек AAA *
- высокое качество звукопередачи
- превосходная звукоизоляция

** в режиме «включенная вибрация»*

QZPRO

- наушники с системой активного шумоподавления
- снижение раздражающих внешних низкочастотных шумов до 80%
- 30 часов работы от 2 батареек AAA (с включенным шумоподавлением)
- улучшенная пассивная звукоизоляция
- складная конструкция
- в комплекте специальный переходник для использования в самолетах

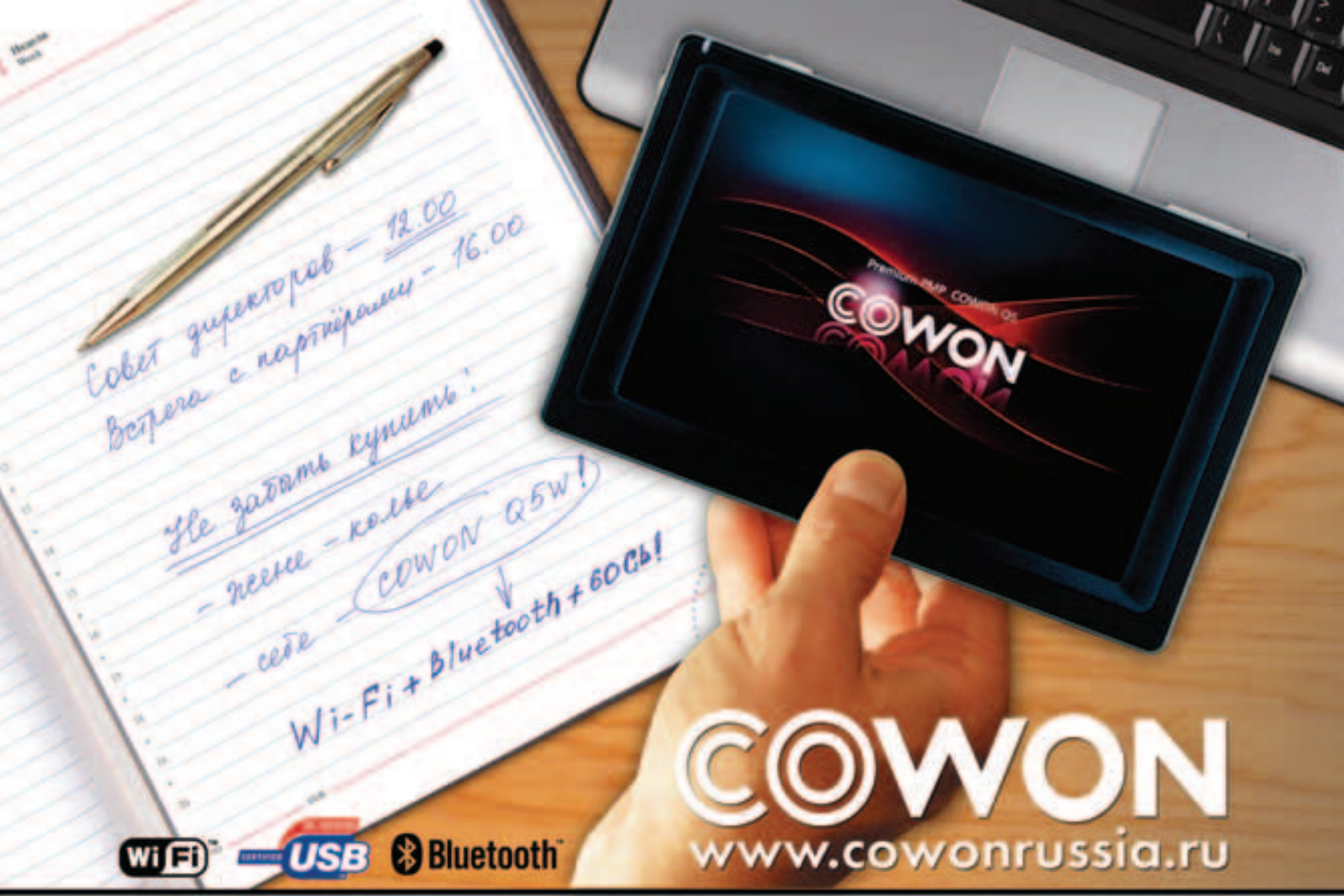
SB49

- превосходная гарнитура: отменный звук и комфортное ношение
- широкий частотный диапазон и глубокие реалистичные басы
- высокая чувствительность обеспечивает высокую громкость и отличную слышимость самых тихих звуков
- исключительно низкий коэффициент искажений на уровне профессиональных наушников
- качественный электретный микрофон

BLADE GROUP OF COMPANIES

Официальный дистрибьютор — группа компаний BLADE

Телефон (+7 495) 777-23-73 (многоканальный)



КПК + Интернет-терминал + Медиаплеер

- Уникальный для КПК 5-дюймовый ЖК-дисплей 16 млн цветов с разрешением 800x480
- До 13 часов работы без подзарядки
- Жёсткий диск до 60 Гб

COWON Q5W

Выбор профессионалов

CPU Alchemy Au1250 600 МГц

OS WinCE 5.0 Professional

USB 2.0 High Speed

2 встроенных динамика

Поддержка всех известных форматов аудио/видео

Wi-Fi + Bluetooth

BLADE GROUP OF COMPANIES

Официальный дистрибьютор: тел. (495) 777-23-73 • www.blade.ru

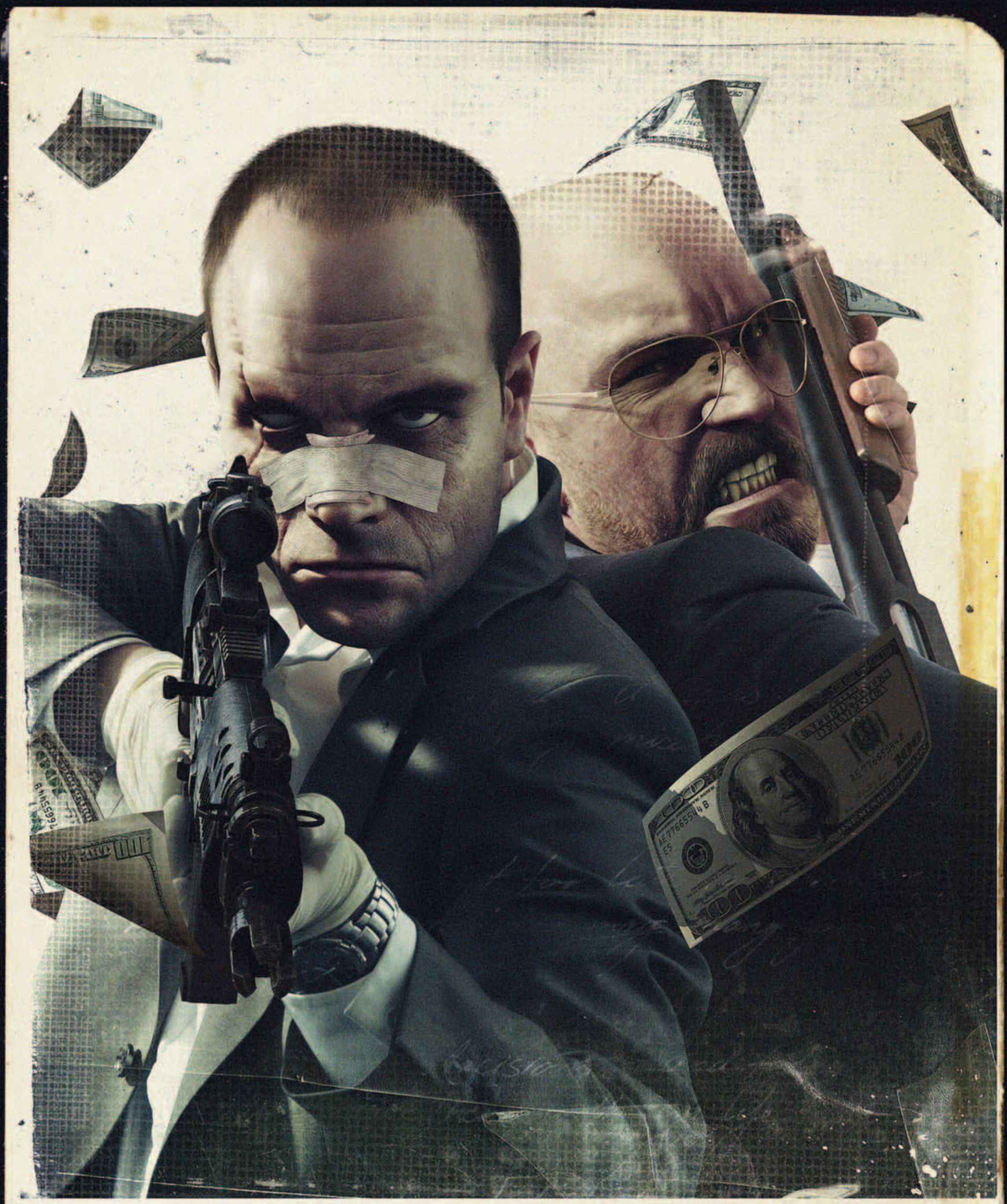
Товар сертифицирован. Реклама

PC ИГРЫ

WARHAMMER® ONLINE

AGE OF RECKONING™

PC ИГРЫ



KANE & LYNCH
DEAD MEN